

Xanthin



# pro gamer

SABAH

ISSN 1304 - 3811  
1.750.000 TL

Haftalık Oy

isi

Sayı: 40

CD'DE

UEFA Euro 2004

ve dahası...

## İNCELEMELER

Manhunt

Breed

Pool Paradise

American Idol

Ön inceleme

Brothers in Arms

tam çözüm

Egyptian Prophecy

online

Sacred Online

Guild Wars

Cehennem zebanilerini evlerinde ziyaret ettik

# PAINKILLER





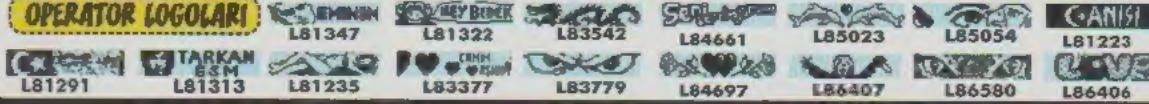
**Nasıl Kullanılır:** Seçtiğin kodu kısa mesaj olarak yaz Bir boşluk bırak Marka kısaltmasını ekle ( Nokia için N, Samsung için SA Ericsson için E, Siemens için S ) Turkcell 3377'ye gönder. Örnek: L83814 N

**Sevdiğine / Sevmadığına:** Seçtiğin kodu yaz, bir boşluk, bırak markanın telefonunu yaz. 3377'ye gönder. Örnek: A72401 KEMAL 5323000000

## RESİMLİ SMS



## OPERATOR LOGOLARI



## ADINIZ ŞANINIZ YÜRÜSÜN

Seçtiğin kodu yaz boşluk bırak isminizi yaz 3377'ye gönder. ÖRNEK: A72401 KEMAL Arkadaşına göndermek için isminizi sonra boşluk bırak arkadaşının telefonunu yaz. 3377'ye gönder. ÖRNEK: A72401 KEMAL 5323000000

**Pikasso LOGO** Maksimum 8 harf Bu servis sadece nokia modellerini destekler

isminiz A72368 isminiz A72391 isminiz A72397 isminiz A72402 isminiz A72404

**Pikasso RESİMLİ MESAJ** Maksimum 8 harf Bu servis sadece nokia modellerini destekler

isminiz A72387 isminiz A72392 isminiz A72394 isminiz A72398 isminiz A72401

**Pikasso DUVAR KAĞIDI** Maksimum 8 harf

A72471 A72434 A72435 A72461

## MELODİ - ÖZEL MELODİ - POLYMELODİ

Kırmızıyla yazılmış melodiler Özel Melodilerdir. Maviyle işaretlenmiş melodiler Hit Melodilerdir.

Polymelodiler: Nokia (3510,3510i,5100,6100,6610,6650,7210,7250,7650,3650,6880,7250i,7600,N-GAGE) Siemens (C55,S55,SL55,A50,A80,ML50,MC60), Samsung (C100,M620,T100,S300,V200,A800,E700,S500,X100,X600,E710,P400), Sony Ericsson (T300,T310,T610,P800,T630,Z600) modelleri içindir.

### Süper Diziler

M86666 Bir İstanbul Masalı(Dizi)  
M83333 Zerde(Dizi)  
M83377 Asmalı Konak(Dizi)  
M82363 Berivan(Dizi)  
M84000 Okul(Film)

HIT

### Arabesk

M83908 Mahmut Atabay Geri Dön  
M81162 Azer Bülbül Bayramadım  
M82503 Berdan Mardinli Benim  
M82411 Cengiz Kurtuluş Okul Yolları  
M82630 Cengiz Kurtuluş Düşerim dillere  
M82007 Hakan Taşkın Eski  
M82009 İbrahim Tatlıses Acı Geçerler  
M82373 İbrahim Erkal Care Gelmez  
M82112 M. Güneş Konuşsana Birtanım  
M82537 M. Güneş Kederimim iyiyim

### TARKAN

M84444 Dudu  
M85295 Gülümse Kaderine  
M82468 Kuzu Kuzu  
M85294 Sorma Kalbim  
M82444 Asla  
M82445 Ay Ay  
M82471 Ölürüm Sana  
M85296 Bu Şarkılarda Olmasa  
M82459 Gül Döktüm Yollarına

### KIRIÇ

M83980 Aman Ayşem  
M83983 Hep Sen  
M83984 Kayıp Şehir  
M83982 Cemaatım  
M83986 Senden Başka  
M83987 Tek Hatıra  
M83988 Yalan  
M83989 Yolcu

KAYIP ŞEHİR  
YENİ

### Türkçe Pop/Rock

M81060 Ajda Pekkan Arkamı Dön Ve Çık  
M82647 Athena Öpücüğü  
M81897 B. Çölüme Güneşimden Kaç  
M82921 Beha Bözüm Hıyarım  
M81877 Benderiz Ya Sen Ya Hiç  
M81913 Bulubuzluk Özlüm Uçu  
M82982 Candan Ergetin Beden  
M84448 Çelik Dongi Dongi  
M84642 Çelik Sen Yoluma Ben Yoluma  
M84636 Çelik Veda Etmem  
M82919 Deniz Yüceci Deli-divane  
M81971 Edip Akbayram Herdo  
M84510 Fikret Kızılok Gölü  
M84523 Fikret Kızılok Yeter ki  
M82005 Funda Arar Alagöl  
M85531 Funda Arar Sevdâ Yaralı  
M81979 Mazarlı Alanson Yandım  
M81994 Melike Demirağ Arkadaş  
M83036 Murtat Göğebakan Ayyıldızım  
M83917 Ödlem Tekin Dağın Deldim  
M83921 Ödlem Tekin Kınalı

### Türkçe Halk/Sanat

M82179 Pentagram Anatolia  
M84667 S. Aksoy Ne Haber Ağlatan  
M83751 Seden Gürel Hesaplaşma  
M82925 Sefaret Bodrum  
M82181 Sertab Erener Here İni  
M82338 Selen Aksoy Belalim  
M82342 Selen Aksoy Fırınca  
M82348 Selen Aksoy Kaskın Bıçak  
M82350 Selen Aksoy San Odaları  
M82353 Selen Aksoy Sen Ağlama  
M82356 Selen Aksoy Tutuklu  
M82515 Üç Hünel Bir Sevmek  
M83889 Yazar Vakıf Yok Gemi Kalkıyor

M85087 Ali Turhan  
M81310 Cahit Berkay Ali Yılmaz  
M81935 Ceylan Kültür  
M81700 Grup Laçın Eylen Sunam  
M81778 İbrahim Tatlıses İki Kişi  
M83793 İbrahim Tatlıses Tek Tek  
M81804 İsmail Tümtü Soyayla Kızı  
M81842 Kamel Sönmez Çaylından Ötaye  
M81894 Kubat Nâr Ajacı  
M85380 Metris  
M82053 Mustafa Keser Havada bulut  
M82068 Safiye Soyman Bismeyen Çile  
M83250 Safiye Soyman Tairin İstemesi  
M83243 Safiye Soyman Unutmayın Seni  
M82560 Yavuz Bingöl Acem Kızı  
M82563 Yavuz Bingöl Sarı Gelin  
M83080 Yılmaz Morgül Anadın ayn  
M83213 Yılmaz Morgül Çanakkale  
M83137 Yılmaz Morgül Çanakkale  
M82596 Zeynep Yağlı

### Yabancı Pop/Rock

M83433 50 cent In The Clup  
M83308 Alpha Ville Bigin Japan  
M85007 Anna Vissi Eleni  
M81134 Asereje  
M85264 Ashanti Rock Wit U  
M81000 Avril Lavigne Complicated  
M83305 Back Street Boys The Call  
M81302 Blue Fly By  
M83302 Cher Believe  
M81683 Cher Strong Enough  
M83293 Dine Straits Walk Of Live  
M81480 Eagle Hotel California

### Film / Dizi

M83337 Zerde Dalkavuk  
M83334 Zerde Başım Dumanlı  
M82025 Mission Impossible  
M86665 Bir İstanbul Masalı G. Bir Gün  
M82000 Message (Çağrı)  
M81625 Flinstones  
M82406 Star Wars  
M85052 Bonanza  
M81650 Godfather

M83904 Özcan Deniz Ahirim Sensiz  
M83905 Özcan Deniz Galp Arabesk  
M83906 Özcan Deniz Ş. Büyüccü

### Kürtçe

M82746 Abbas Ahmed Bigukene  
M82810 Civan Hacı Bida  
M82899 Civan Hacı Bida Min  
M82816 Civan Hacı Diyarbakır Mala  
M82734 Civan Hacı Gula Sor  
M82707 Dilad Melli Melli  
M82708 Etkan Sesen Mithaba  
M82756 Erup Munzur İyşan Ateşi  
M82756 Gülestan Ferwer Bihun  
M82751 Hekim Sefkan German tu ye  
M82802 Kahkara Lertan  
M82801 Kollamak Deme Deme  
M82795 Nûfer Akdali Çaye Berbens  
M82793 Şivan Perver Bila be  
M82838 Şivan Perver Gulzer  
M82777 Şivan Perver Kani  
M82791 Şivan Perver Layli (Vizontele)

## DUVAR KAĞITLARI

Nokia (3510i,3300,5100,6100,6610,6650,7210,7250,7650,3650,7250i,7600,7650,8910i,N-GAGE) Siemens (C60,S55,SL55,M55,MC60), Samsung(E700,S500,T100,X100,X600,E710,S300,M300,T500,V200,X400)Sony Ericsson(T310,T610,T630,T68) modelleri içindir.



Turkcell alfabesi ile harfleri olan bu servise Grafikler ve Melodi kodları (Düğü bir Turkcell kullanıcısına göndermek için) | Turkcell için 4 ksa mesaj. Hava Kart ve Mahabebet Kart için 8 ksa mesaj. Hava Kart ve Mahabebet Kart için 20 ksa mesaj. ve desteklenen telefonlar için geçerlidir.

Bir TURKCELL Hizmetidir. HIPPIR bir BASARI MOBILE servisi. E-mail: 3377@basari.com.tr Tel: 0312 425 86 85 GSM: 0 537 468 555 0 Destek Hattı Hergün 08:30-20:00



## İNCELEMELER

- 10 Painkiller**  
Daha iyisini beklerdik ama eğlencik
- 14 Manhunt**  
Bu kötü adamların arasında ne işim var?
- 16 Breed**  
Kopya çekerken yakalandın, otur, 39!
- 18 Pool Paradise**  
Denize yuvarlanan bilardo topları
- 19 American Idol**  
İçinizdeki popstarı uyandırmayın!

## HABERLER

- 4 Empire Earth II**  
Bir imparatorluk yeniden diriliyor.  
Alkışlar Vivendi için.
- 5 Relic, THQ'nun kollarında**  
Warhammer 40.000: Dawn of War, iki firmayı birleştirdi.



## ONLINE

- 22 Guild Wars**  
Sizden para istemeyen bir MMORPG düşünabiliyor musunuz?

## AYRICA...

- 8 CD**  
Bu CD'yi kim döndürüyor?
- 20 Donanım**  
Longhorn hem gecikiyor hem küçülüyor
- 28 Hile Kodları**  
Kara gün dostu
- 29 Mektup**  
Satırlarıma başlarken...



## ÖN İNCELEME

- 6 Brothers in Arms**  
Evet bu da İkinci Dünya Savaşı ama bir dinleyin hele!



## STRATEJİ REHBERİ

- 23 Egyptian Prophecy**  
Tek başınıza uğraşıp da boşuna sinirlerinizi harap etmeyin. Oyunun sonunu görmek için bir hafta beklemeniz de gerekmiyor.



# İçindekiler

## Kırkımız çıktı

Her zaman köşe taşları olarak kabul edilen 10'un katlarından birisine daha gelmişken bu sayfayı, kırkıncı sayı sebebiyle yerini bulan 4 numaralı bu köşe taşının bizdeki anlam ve önemine ayırmak gerekiyor. Dört köşe olmanın biraz daha ötesinde çünkü mevzu.

ProGamer, en başından beri "yarın ne olacağımız belli değil" diyen, içinden geldiği gibi konuşan, yazan, bunu yaparken de öncelikle eğlenmeye çalışan ilginç, itiraf etmek gerekirse belki biraz da fazla rahat bir dergi. Bu projeyi ilk kez ortaya çıkardığımızda ne biz, ne de birlikte çalışmak konusunda uzlaştığımız Sabah grubu, ne kadar devam edebileceğimiz hakkında fikir sahibi değildi. Türkiye'de bizden önce çıkmış tek bir haftalık oyun dergisi vardı ve o da birkaç hafta içinde kapanmak zorunda kalmıştı.

İşte, açıkçası biz yola olmayan verilerle ve hiç kurmadığımız stratejilerle çıktık. Tek bildiğimiz, oyunları iş haline getirmenin onlardan nefret etmek gibi gayet sinir bozucu bir risk taşıdığı ve bizim kesinlikle bu riski göze almak istemediğimizdi. ProGamer'ı burnumuzdan soluyarak yaptığımız bir iş haline getirmemeliydik. Tutunduğumuz tek nokta, sadece içimizden gelenleri yapacağımız bir dergi olmaktı. Sonra 10'uncu, 20'nci, 30'uncu ve bugün de 40'ıncı sayıda birer "anlam ve önem" konuşması yapmak, bu sürecin içinde en doğal parçalar ama dışardan bakıldığında fena halde mucizevi şeyler olarak yerlerini aldılar. Bizle birlikte bu hesapsız yolculuğa katılan herkese bir kez daha teşekkür ediyoruz.

Serpil Ulutürk



# Empire Earth 2

Bir imparatorluğun yeniden doğuşu



**V**ivendi Universal'in en tutulan oyunlarından biri olma başarısını yakalamış epik bir strateji oyunu olan Empire Earth, birçok değişiklikle birlikte geri dönüyor. Bu değişikliklerden kuşkusuz en önemlisi, ilk oyunu geliştiren Stainless Steel Studios'un yerini Mad Doc'un alması. Stainless'ın şu sıralar başka projelerle meşgul olması nedeniyle alternatif bir yapımcı arayışına giren Vivendi, ilk oyunun genişleme paketi Art of Conquest'i yaratan Mad Doc ile anlaştı. Gerçi art of Conquest, öncülünün başarısına erişememişti ama Mad Doc, Empire Earth 2 ile o sıkıntılı zamanların da acısını çıkaracak gibi.

Empire Earth 2, devasa savaşları olabildiğince güzel ve gerçekçi yansıtacak yeni bir grafik motoru ile hazırlanıyor. 14 farklı uygarlığın yer aldığı ve Uzakdoğu, Ortadoğu, Orta ve Batı Amerika'yı kapsayan oyunda tüm bu coğrafi bölgeler, birimlerinden mimarilerine kadar kendi karakteristikleriyle yer alacaklar. Her uygarlığın kendine has birimleri olacak ve bu da oyundaki özel birim sayısının 200'ü aşkın bir değerde olacağı anlamına geliyor.

Oyundaki bir diğer yenilik de, savaş stratejilerimizi geliştirmek için masa başında haritayı açıp hazırlık yapabilecek olmamız. Tıpkı bir satranç tahtasında olduğu gibi, bu haritaları kullanarak savaştan önce hamleleri belirleyip birimlerinizi önüne gelene dalmak dışında işler yapmaya da yönlendirebileceksiniz. Bu, özellikle oyunun multiplayer seçeneğini daha çekişmeli yapacak bir özellik. Zaten Vivendi de oyunun öncelikle multiplayer ayağını güçlendirmek istiyor.

Empire Earth 2 ilk olarak bu yılın E3'ünde gösterilecek, çıkış tarihini de yine orada açıklayacaklar.

## Vana'diel büyüyor

Final Fantasy XI'e ek paket

**S**quare Enix'in yıllandıkça güzelleşen serisi Final Fantasy, şu sıralar FF XI ile, online oyun seven kitleyi de geniş kapsama alanının içinde tutmaya çalışıyor. Bu konuda oldukça başarılı. Nitekim daha insanlar oyunun kendisinden sıkılmaya fırsat bulamadan, Square Enix genişleme paketini duyurdu. Final Fantasy XI: Chains of Promathia adıyla yayınlanacak paketteki yeniliklerden en büyük parça oyunun evreni Vana'diel'e düşüyor. Oyuna araştırılacak yeni mekanlar ve bu mekanlara ait sırlar,

efsaneler, öğrenilmesi gereken gerçekler ekleyen paketin yayınlanma tarihi de belli oldu. Önümüzdeki sonbaharda ve tabii öncelikle Japonya ve Kuzey Amerika'da satışa çıkacak Chains of Promathia, benzeri paketlerin aksine download yoluyla değil CD halinde satılacak.



## Bekliyoruz...

Uç koca mevsimden sonra yavaş yavaş birbirimizi ilk tanıdığımız günlerdeki iklim şartlarına geri dönüyoruz sevgili ProGamer okurları. Bir çemberi mi tamamlıyoruz yoksa hiç sonlanmayan helezonlardan birinin içinde miyiz, bunu görmek için de "bekliyoruz"...

### UEFA Euro 2004

Spor .....7 Mayıs

### True Crime: Streets of L.A.

Aksiyon .....11 Mayıs

### Joint Operations

Aksiyon .....17 Mayıs

### Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Adventure .....17 Mayıs

### Perimeter

Strateji .....21 Mayıs

### Codename Panzers

Taktik .....21 Mayıs

### BlowOut

Aksiyon .....21 Mayıs

### Anno 1503

Strateji .....21 Mayıs

### Besieger

Strateji .....25 Mayıs

### The 5th Disciple

Aksiyon .....28 Mayıs

### Morty 2

FPS .....28 Mayıs

### Thief 3: Deadly Shadows

Taktik .....1 Haziran

### Blitzkrieg: Burning Horizon

Strateji .....4 Haziran

### Warhammer Online

MMORPG .....22 Haziran

### Shrek 2: The Game

Aksiyon .....25 Haziran

### Kult: Heretic Kingdoms

RPG .....25 Haziran



# THQ, Relic'i satın aldı

Yeni Warhammer 40.000'in ilk zaferi

**S**trateji klasiği Homeworld'un yapımcısı RelicEntertainment, üzerinde çalıştığı ve yine bir strateji harikası olmasını beklediğimiz Warhammer 40.000: Dawn of War'la yeni bir döneme başlıyor. Oyunun dağıtımını üstlenen THQ ile birlikte geçen hafta bir basın toplantısı düzenleyen Relic, bundan böyle THQ bünyesinde yer alacağını açıkladı. Yani, THQ Relic'i satın aldı. 1 Mayıs'tan itibaren geçerli olan anlaşmanın mali tarafı açıklanmıyor, doğrusu bizi de bu konu o kadar ilgilendirmiyor. Ekibin bu yeni formasyonunun, büyük heyecanla beklenen Warhammer 40.000 oyunu Dawn of War'a nasıl yansıtacağı bizce daha önemli bir mesele. Şu sıralar S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl isimindeki bomba bir oyun üzerinde daha çalışan THQ, şimdiye dek konsolda

ortaya koyduğu iddiasını belli ki PC'ye de taşımak derdinde. Bu da oyunun geleceğinin güvenli ellerde olduğu düşüncesini uyandırıyor.

Warhammer, dünyanın en popüler masaüstü oyunlarından birisi. Dawn of War ise bu masaüstü oyunda yer alan tüm ırkları, savaşları ve kuralları bir real-time strateji oyunu içinde yeniden yaratan, ilginç bir proje. Şimdiye dek PC'de karşımıza çıkan Warhammer 40.000 denemelerinin aksine Relic'in Dawn of War'u, masaüstü versiyonunun yaratıcısı olan ve oyunun haklarını elinde bulun-



duran Games Workshop ile birlikte hazırlanıyor. Bu sonbaharda çıkacağı açıklanan oyunu ilginç yapan diğer detayları, önümüzdeki haftalarda mercek altına alacağız ama şimdilik bu kadar.

# Halo'nun yaratıcısı gururla takdim eder...

Wideload Games ve taze projeleri

**B**ungie Studios'un ilk kurucusu ve Halo, Myth, Chimera ve Oni gibi müthiş oyunların yaratıcısı Alex Seropian, bir süre önce çekildiği köşesinden çıktı ve Wideload Games adından yeni bir geliştirici firma kurduğunu açıkladı.

1991'de Bungie Software'i kuran Seropian, 2000'de firmayı Microsoft'a sattıktan sonra uzun süre sessiz kalmıştı. Üstadın yeni projelerine ev sahipliği yapacak Wideload'un şu anda 10 civarında çalışanı bulunuyor ancak Halo



motoru kullanılarak hazırlanacağı açıklanan ilk proje için bu kadro 50 kişiye yükseltilecek. Seropian oyunun 2005 içinde tamamlanmış olacağını söylüyor. Acaba Microsoft bu konuda ne söyleyecek?

## Gel buraya kötü kedi!

**T**üm zamanların en uyuşuk ve en akıllı kedisi Garfield'ı bu sonbaharda bilgisayarlarımızda göreceğiz. Hip Games'in hem PC hem de PlayStation 2 için yapımını üstlendiği oyun, yaz ortasında gösterime girecek Garfield filmine bağlı kalınarak hazırlanıyor. Dünyanın en sevilen kedisi (yapmak isteyip de yapamadıklarını büyük bir vurdumduymazlıkla gerçekleştirebildiği için en hayranlık uyandıran kedisi de diyebiliriz) Garfield'ın yaratıcısı Jim Davis de durumdan memnun. "Garfield'ı üç boyutlu bir interaktif karakter olarak görmek büyüleyici" diyen Davis, Hip Games'in tecrübesine güvendiğini ve her yaştan oyuncunun zevkle oynayacağı bir Garfield oyunu çıkacağına inandığını söylüyor.

Geçtiğimiz yıl 25 yaşını dolduran ve ömrü boyunca lazanyadan başka hiçbir şeyi umursamamış olan Garfield bakalım bir aksiyon oyununda yer almaktan hoşnut kalacak mı...





# Brothers in Arms

Savaşın akla gelebilecek en gerçekçi konu olması çok acı...

**Çıkış Tarihi:** Belli değil  
**Tür:** Taktik-Aksiyon  
**Yapımcı:** Gearbox Software  
**Dağıtım:** Ubisoft  
**www.brothersinarmsgame.com**  
**Platform:** PC, XBox, PS2

İkinci Dünya Savaşı en çok sömürülen konulardan birisi haline geldi. Özgün bir senaryo bulunmadığı zaman acil durum senaryosudur savaş. Elbette bu durum, söz konusu temayı kullanan oyunların başarılı olmayacağı anlamına gelmiyor. Elinde senaryosu hazır olan yapımcı, bu konu ile pek de uğraşmayarak, teknik yönlerden harika denebilecek bir oyun yapıyor, oyuncular da doğal olarak beğeniyorlar. Peki nereye kadar savaş teması ile karşılaşacağız? Onlar yapmaktan sıkılmasa, biz oynamaktan sıkılmayacak mıyız? Sıkılacağız. Ama şimdilik oturup tadını çıkaralım, zira normal bir savaş oyunu değil anlatacağım...

Brothers in Arms, Gearbox'ın ilk ciddi oyunu. Şimdiye kadar konsol oyunlarının bilgisayara taşınması (bazen de tam tersi) gibi ulvi görevler üstlenen Gearbox daha önce Halo ve Counter-Strike için



Kendinizi oyunda hissetmek isterseniz, bu tip manzaralar karşınıza çıkacaktır. Oyuna girmeden önce süzülüp geçin.

bu yeteneğini kullandı. Fakat bir yandan da kendi oyunlarını yapıyorlardı, Brother in Arms. Yaklaşık üç senedir oyunun yapımı ile ilgilenen Gearbox, biraz da bu işe yıllarını harcamış olmaktan dolayı, oyun konusundaki inanılmaz iddiası.

Onların deyişiyle, hasat bir savaş oyunu değil, askerlerin gerçek dünyada olduğu gibi yönetildiği, kazanmanın tek yolunun buna bağlı olduğu bir oyun. Brothers in Arms. Önüne gelene ateş ederek, koşarak yapılan işler

bu oyunda haliften "sıkacak". Savaş alanında canlı kalabilmek için taktik yapmak, askerleri de en iyi şekilde yönetmek gerekecek.

## Paraşütçü yolunu şaşırırsa

Brother in Arms, Amerikan paraşütçü birliklerinin Fransa'ya indikleri dönemde yanlış yere inen bir grubun sekiz günlük hikayesini anlatıyor. Biz, birliğin başındaki Çavuş Baker'i canlandıracağız, askerliğe pek heves duymayan, babasının yaşadığı sorunları çözmeye çalışan birisi Baker. Normandiya çıkartmasının tam ortasında yanlış yere indikleri için dağılmış durumdadılar, kimse diğerlerinin nerede olduğunu bilmiyor. Yani oyuna yalnız olarak başlayacağız ve zamanla ekibi tamamlayacağız. Askerleri yavaşça kazandırıp oyuncunun adamları tanınması sağlanıyor. Oyuncular on iki adet askere sahip olacaklarından oldukça doğru bir yaklaşım bu. Böylece bütün

karakterleri tanıyan oyuncu, daha rahat taktik geliştirecek.

Brothers in Arms'da hayatta kalma çabasının yanında çavuş olmanın getirdiği sorumlulukları da üstlenmek gerekiyor. Oyuncular iki grubu yönetebilecekler ve her grupta en fazla üç adet asker bulunabilecek. İki grup da farklı özelliklere sahip. Bir grup, makineli gibi hafif silahlar bulundururken diğer grup ise ağır silahları kullanıyor. Yani ağır ağabeyler düşmanı yerinde tutarken diğerleri hızlıca ilerleyip onları etkisiz hale getirebilecek. Tabii bu oyuncunun taklitine kalmış.

Hareketlerin büyük bir kısmını yapay zekâ kendi başına halledebiliyor. Takım arkadaşları olayın gidişatına göre karar alabiliyorlar, birbirlerini koruyabiliyor, düşman silahlarını ele geçirip yakınlarındaki düşmanları öldürebiliyorlar. Böylece oyuncuya sadece taktik yapmak kalıyor. Ekibi kontrol etmek de oldukça kolay olacak. Takım adamını seçtikten sonra mavi bir



Bu, sadece sizle silahınız arasında geçen bir oyun değil. Takımınız her şeyin başı.



imleç çıkacak ve bu imleç yardımı ile onu istediğiniz yere yönlendirebilirsiniz.

## Öl dedim asker

Biz daha rahat oynayabilelim diye oyuna duraksama seçeneği de ekleniyor. Oyun durdurulduğu zaman üç boyutlu perspektif görünümüne geçiyor ve düşmanlar harita üzerinde işaretleniyor.

Oyunun daha çarpıcı bir atmosfere sahip olması için Gearbox çevre ile etkileşime oldukça önem veriyor. Oyuncuların atıkları her adım ile daha çok heyecanlanmaları için savaşın ürkünç yanlarından yararlanılmış. Uçak kazaları, bombardıman gibi nedenler sonucunda oyuncuların görüşleri bozulabilecek, yere düşebilecekler ya da zarar görebilecekler. Gearbox savaşın değişik şekillerde gelişmesi için ilginç fikirler üretmiş.

Gearbox grafiklere de çok önem veriyor. İkinci Dünya Savaşı oyunlarının birbirinden farklılaşmasını sağlayan en önemli unsurlardan birinin grafikler olduğu unutulmamış ve gayet etkileyici bir grafik motoru tasarlanmış. Elbette oyunda göreceğimiz her şeyin ilham kaynağı eski fotoğraflar ve haritalar ama onları bu kadar güzel gösteren bir de motor var. Savaş alanlarını gerçekçi yapabilmek için 3D oyunların olmazsa olmazı hale gelen dinamik ışıklandırma özelliği kullanılıyor. Ayrıca oyun motoru oldukça büyük haritaları oluşturabilecek şekilde hazırlanmış. Böylece kontrolünüzdeki askerleri yönetmek, yönlendirmek ve plan oluşturmak daha kolay olacak. Ayrıca yükleme ekranı ile pek sık karşılaşmayacak olmamız, atmosfer açısından gerçekten çok önemli bir etmen.

Gerçekçi savaş sahneleri ile birlikte gerçekçi karakter modelleri de ön plana çıkıyor. Brothers in Arms'da. Olaylara göre karakterlerin yüz ifadeleri



Band of Brothers dizisinden bir sahne gibi. Oyunu şimdiden sevmek için yeterli bir sebep bu da.

değişebilecek, konuşurlarken yüz hatları belli olacak. Ayrıca kullanılan Ragdoll fizik motoru ile karakterlerin hareketleri daha gerçekçi olacak.

Yapay zekanın bulunduğu bölgelerdeki değişiklikler, düşman yapay zekasını da etkiliyor. Yapay zeka bir olaya karşı sürekli aynı tepkiyi vermiyor ve oyuncunun hareketlerine göre taktik değiştiriyor. Kısacası dost yapay zeka ne kadar kullanışlıysa, düşman yapay zekası da o kadar zorlayıcı olacak.

## Gerçekler ve savaş

Peki bu oyunu bu kadar ilginç yapan nedir? Tek kelimeyle "atmosfer" diyebiliriz. Oyunun atmosferi için yapmadıklarını bırakmamış yapımcılar. Normandiya ve Fransa'daki savaş alanlarını ziyaret etmişler, tarihçilerle görüşmüşler. Pek çok ulusal arşivi karıştırarak haritaları, raporları okumuşlar. Amerikan ordusunun arşivlerinde bulunan binlerce asker resmi incelenmiş. Askeri haritalar, eski savaş taktikleri araştırılarak görevler bu bilgilere göre hazırlanmış. Eski savaş gazileri ile görüşülmüş, müzeler ziyaret edilmiş. Ayrıca paraşütçü birliklerini anlatan beş yüzün üzerinde kitap okunmuş. Sesler için de silahların sesleri gerçek

silah seslerinden yararlanılmış. Anlayacağımız ekip o dönem hakkında okunmadık kitap, taranmadık arşiv bırakmamış. Bunun oyuna atmosfer bakımından çok keskin bir yansıması olacağını umuyoruz.

Çoklu oyuncu modu ise hem konsol hem de PC versiyonu ile birlikte gelecek. Oyuncu sayısı 16 ile sınırlandırılmış. Her oyuncu dört kişilik bir takımı yönetiyor. Pek çok bölüm, görevler içeren bir yapıya sahip. Taktik ve takım oyunu gerekiyor tabii ki. Tek kişilik görev tadında, ama tek kişilik görevden çok daha zevkli bir çoklu oyuncu modu olacak kısaca. Çoklu oyuncu modunun taraftarları Almanlar ve Amerikalılar. Şimdilik on iki adet harita bulunması planlanıyor ve bu haritaların tamamının

gerçek tarihi mekanlar olacağı söyleniyor. Ayrıca Xbox Live ve PC için güncellemeler, haritalar, tek kişilik bölüme eklentiler yapılması planlanıyor.

Her ne kadar ilk defa böyle bir oyun yapıyor olsa da, Gearbox tecrübesi sayesinde harika bir oyun ortaya çıkartabilir. Belki pek yenilik içermeyen, zaten yapımcılar savaş konseptinden, özellikle İkinci Dünya Savaşı konseptinden çıkmadıkları sürece pek bir yenilik görebileceğimizi sanmıyorum. Ancak arkasına Ubisoft gibi elini attığı her oyuna hırs ve kalite getiren bir firmayı da aldığını düşününce, Brothers in Arms'ın benzerlerinden birkaç adım önde olduğunu şimdiden söyleyebiliriz.

M. Iberia Aydın





# CD çiftçinin kara gün dostudur

ProGamer CD'nin yararlarını çeşitli defalar anlattık. Peki ama süne ve kımıl zararlılarıyla mücadelede bile kullanabileceğinizi söylemiş miydik? Toprağı kirleten, verimi düşüren her şeye karşı ProCD!



## UEFA Euro 2004

Portekiz'de yapılacak Euro 2004'ten önce EA bizi kampa alıyor. Demoda Portekiz, İngiltere ve Fransa milli takımları arasında dostluk maçı yapabileceksiniz.

## Crazy Taxi 3

Birkaç ay önce piyasaya çıkan Crazy Taxi 3'ün bu demosunda Glitter Oasis bölümü ile kullanabileceğiniz dört çeşit taksi bulunuyor.

## Skools Out

Derek adında, tembel ama kendince kurnaz bir öğrenciyi canlandırdığımız bu adventure' da tek olayımız dolap kapağı açmak... Ki yeterince zor.

## Nitro Family

Tam sürümü bu ay çıkacak olan Nitro Family'nin demo-sunda oynayabileceğiniz 2 level var.

## 3DRT PingPong

İster arcade, isterseniz de simülasyon tadında oynatabileceğiniz bir masa tenisi.

## Magic Snake II

Bir yılanın nefes nefese macerelerini konu edinen Snake'i bir de suda görün.

## SolSuite 2004

NBnlerce solitaire versiyonu olan bir kart yığını. Evdeki Solitaire hastaları görmesin.

## 1st Go Warkanoid 3

Klasik Arkanoid'in masal diyarlarına uyarlanmış bu halini arada bir açıp oynamaktan zevk alacaksınız.

Call of Duty 1.4 Patch

Dead Man's Hand 1.0 Patch

Dungeon Siege ToolKit Patch 1.6

ICQ 4.0

Nvidia SS

Soldier of Fortune 2 BARD 1.3

Spartan Update 01

Spybot - Serach & Destroy 1.2

Battle for Troy

Battlefield: Modern Combat

Burnout 3

Call of Duty: United Offensive

Dungeon Siege 2

Flat Out

SWG: Jump to Lightspeed

Onimusha 3

Starcraft: Ghost

Terminator 3: Redemption

The Sims 2

007: Nightfire

Ace Combat

Age of Mythology

Airblade

Alfred Hitchcock: The Final Cut

Alice

KIMI BIRI

Macross Plus

Ghost in the Shell

## Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

SWG, oyunu uzay simülasyonuna çeviren bu pakle de esmeye devam edecek.

## Nvidia Collection

GeForce 6800'lerin oyun dünyasındaki yeni gözde olmasının sebeplerini bu 3 videoda göreceksiniz.

## Ace Combat 5

Namco'nun uçuş simülasyonu serisi Ace Combat, beşinci versiyonuyla sevenlerini gerçekten uçuracak gibi.

## Demon Stone

Dungeons & Dragons evrenine ait bir aksiyon oyunu Demon Stone. PC'ye gelmeyecek olması ise tek üzüntümüz.

## Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Larry'nin, çapkınlıkta ondan geri kalmayan kuzeni Larry bu videoda Sally'yi baştan çıkartmaya çalışıyor.

## Resident Evil

Capcom'un oyun tarihine geçmiş korku klasiğinin eski hallerini hatırlar mısınız? Biz hatırlatalım...

## Chronicles of Riddick

Chronicles of Riddick şiddet ve gizliliğin aynı anda ve aynı güçte karşımıza çıkacağı bir oyun. Video etkileyici.

## You Are Empty

Alternatif bir Rus tarihi üzerinden, oyuncuların beyni yikanmış mutantlara karşı savaşa çağırıyor YaE.

araç

ScreenShots

video

CD'nizin autorun'u başlatmaması durumunda:  
"Bilgisayarım'dan CD sürücümze, buradan da "Demo"  
klasörüne girin ve listedeğiniz demonun olduğu klasöre  
giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi  
progamer@progamemag.com'a yazın.



# İncelemeler

## RAKAMLARIN DİLİ

**100 - 85:** Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

**84 - 70:** Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

**69 - 50:** Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

**49 - 30:** Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

**29 - 0:** İsmi duymadığımız anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Painkiller

S.10

## Elimizde patlayan oyunlar

Oyun sektörü de, gösteri dünyasının bir parçası. Kimileri buna katılmıyor, oyunları dijital hapisanelere tıkıp, oradan çıkmaması için üstüne aslında hiç de sağlam durmayan kilitler takmaya uğraşıyor ama artık sinemadan başlayarak tüm gösteri sanatları bu işin de onlar arasında bir dal olduğunu kabullenmek zorunda. Oyun sektörünü o dünyaya ait yapan birçok şey sayılabilir ama bu küçük sayfa sadece bir noktasına değineceğiz; "şişirmece"...

Tıpkı diğer "show biz" üyeleri gibi oyun sektörü de bir süre sonra herkesin önüne çıkıp ne mal olduğu belli olacak bir ürün için, hangi akla hizmetse yapım süreci boyunca balonlar şişiriyor. Son zamanlarda bu balonlardan en ağır patlayanlardan biri de Breed. Oyun çıkmadan önce hakkında öyle bir konuşuluyordu ki, Halo'nun ağzından girip burundan çıkacak bir şaheser beklidik. Yapım aşamasında hazırlanan birkaç video, tumturaklı çizimler, bizi bizden alan sloganlar... Derken oyun geldi. Evet, Halo'yla bir ilgisi vardı ama bu araya karbon kağıdı koymayı unutarak çıkartılan bir kopyanın, orijinaliyle ilişkisi boyutundaydı. Sonuçta kandırıldığımızla kaldık. Daha giderdi bu yazı ama... Neyse.



American Idol

19



Pool Paradise

18



Manhunt

14



Breed

16



# PAINKILLER

TÜR: FPS ÜRETİCİ: People Can Fly DAĞITIMCI: Dreamcatcher [www.painkillergame.com](http://www.painkillergame.com) SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 1 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı

(...) Aşırı dozlarda alınması durumunda bulantı, kusma, terleme, karaciğerin ileri derecede hasar görmesi ve en sonunda karaciğer komasına neden olabilir(...)\*

\*Sıkça kullanılan bir ilacın prospektüsünden





**Y**apı olarak insanları kate-  
gorilere ayırmayı sever-  
im. Bilgisayardaki  
FPSler için de insanları  
kolaylıkla ikiye ayırabilirim. İlk  
grup bu oyunlarda ellerinden  
çok kafasını çalıştırmayı seven  
ve her adımdan önce iki kere  
düşünmeyi seven tiplerdir. Bu  
insanlar Pandora Tomorrow ya  
da Half-Life gibi oyunların ha-  
vatlarında oynadıkları en iyi  
oyunlar olduğunu savunabilir-  
ler. Saygı duyuyoruz. Hatta  
kendimi de bu gruba dahil ede-  
bilirim. Ama... Bazen insan  
istiyor ki bilgisayar oynasın ve  
bunu yaparken beyninin  
büyük bir kısmı dinlensin. İkinci  
grup, bu insanların oluşturu-  
duğu. Onlar için bir oyunu  
iyi oynamak, ellerini ne kadar  
fazla kullandıkları ve ne kadar  
çabuk epilepsi oldukları ile  
doğru orantılıdır (ek bilgi: bazı  
epilepsi vakaları gizlidir ve asiri-  
yeten renk ve ışık değişimi-  
lerinde ortaya çıkar). Bu  
Painkiller bu insanlara seveceği-  
müden bir oyun.  
Daha çok Syberia, Broken  
Sword gibi aklı fikri olan oyun-  
lardan tanıdığını.  
Dreamcatcher firması, aksiyon  
tabanlı bir oyun da yapabileceği-  
ni göstermek için kolları

avamış ve karşınıza Painkiller  
gibi bir oyun çıkmış. Baştan-  
başta aksiyon ve sonra biraz  
daha aksiyon olan oyun sizi  
Buffy: The Vampire Slayer  
adında bir fantezinin içine  
çekiyor.  
İnsanlık tarihinin başından beri  
en çok kullanılan klise: iyi ile  
kötünün arasındaki savaşır. Bu  
oyun nedendir, bilinmez bu tür  
kliselere çok önem vermiş ve  
sağolsun hiçbirini kaçırmamış.  
Oynadığımız karakterin adı  
Daniel. Ama ben oyun içindeki  
demoları gördükten sonra ken-  
disine Danyal adını uygun  
gördüm ve iznimle bundan  
başta kendisinden Danyal diye  
bahsedeceğim. Hikaye Danyal'ın  
kız arkadaşı ya da karısıyla  
beraber bir yere geç kalmaları ve  
yağmurlu havada hız yap-  
malarıyla başlıyor. Tahmin  
edilebileceği üzere süratin  
felaket olduğu ortaya çıkıyor ve  
Danyal arkadaşının bacaklarını  
okşamaya çalışırken karşıdan  
gelen TIRı görmüyor! Danyal  
ve kız arkadaşı bu kazada feci  
şekilde can veriyorlar.  
Aradan ne kadar zaman geçtiği  
belli değil ama kahramanımız  
bir şekilde kız arkadaşını

görmek istiyor ( Bizi ölüm bile  
ayıramaz edebiyatı - klise iki-  
). Zira kız arkadaşı cennette, fakat  
kendisi birçok dinde bahsi-  
gecen ve "araf" diye bilinen  
yerde. Burada, kendisine güve-  
nemeyeceğimizi hemen anlaya-  
bildiğimiz beyaz tenli ve altın  
kolu konmuş Samuel isimli  
melekle bir anlaşma yapıyor.  
Buna göre Danyal cehennemini  
yapacağı bir saldırı: engelle-  
mek için şeytani orduların  
başındaki komutanları öldür-  
mek. Eğer bey komutanı da  
öldürebilirse cennete gidip, kız  
arkadaşıyla ne yapmak istiyorsa  
onu yapabilir.  
Gerçekten hikaye namına  
elimizdeki tek doneler bunlar.  
Bu adam yaşarken ne yapardı da  
şimdi eline silahı alıp sağa sola  
ates edebiliyor, bu kadın neden  
bu kadar önemli, hiç bilmiyo-  
ruz. Tek bildiğimiz sür-  
olarak üzerimize şeytani  
ların saldırdığı ve bizim elimiz-  
de bulunan pompalı tüfekle  
onlara ates ederek patlar  
bildiğimiz.  
Ara sıra hikayeye girip çıkan  
karakterler de yok değil ama  
bunlar bir anlık hayaller gibi  
anlam vermeye fırsat bulamadan  
gözden kayboluyorlar. Örneğin  
maceraları boyunca Danyal'a





hususla daha var. O da etrafındaki paraları kırmak ve onlardan cıvıltı çıkarmak paraları toplamak. Aynı şekilde varanlık elektrikten belli bir süre sonra ruhanı kısa bir süreliğine odaya salıyor. Bütün bunların da üzerinden geçecek enaz belli bir savıya ulaştığınızda paraları kırmızı oluyor ve her bir paranın ortasında ekranıdaki sevdiğiniz arkadaşlar oluyor. Bütün paraları kırarak öldürüp bütün paraları toplarsanız bölümün sonunda size özel bir haror kartı veriliyor. Bunları haror vermeniz de de daha çok ziplama mümkün.

Her bölümün sonunda verilmeyen gerçeken büyük bir canavar var (level boss klesse). Bu canavar genellikle sizin silahlarınızdan ya az hasar alıyord ya da hiç almıyor. Yapılması gereken şey, sevdiğiniz zavil noktasını bulmak ve oraya atarak öldürmek. Oyun boyunca ölmekten hiç korkmadım. Çünkü bu canavarda ölürseniz ki bu hiç kolay değil, o odanın başına

görsünüz. Olmazsa baştan. İlk bölümde bana çok hoş geldi ve bu gelen bu aksiyon dolu anları bölümün ileriki kısımlarında bulduğumda çok hoşuma gitti. Başladık. Oynanışta ziplama ve atarak öldürmek. Baska hiçbir şeyden söz etmiyoruz. Ok. Eğilmek, varanlık olarak bakmak. Haror kartları bir haror kartı belli ki. Oynanışta aktarılmıyor.

kendinizi gerçekten Angel ya da Buffy'ye benzediği gibi buluyor. Bu bölümde nereden geldiği belli olmayan sını ve rambur bir sevyan çıkıyor ve bize veriyor. Eve neder olduğunu düşününce. Ben

manasız bir bölümün karmasık bir düşünüşü.

Gelim Pankillerin oyununa. Bu bölümde karakterin simi

olması Pankillerin bir oyun ki

her türlü cıvıltıya karşı ne kadar iyi bir karakter olduğunu gösteriyor. Bu bölümde

Siz de deli dınalar gibi sağda solda kosturup onlara ates ediyor, kursunuzun bitişinde elinizdeki elektrikli testere ile benzeri silahınızla ortalarına girmek için gidiyorsunuz. Oyun odadaki varanlık ve kadar dövüldüğünüze inanarak varanlık kesiyorlar. Arkadaki metal müzik susuyor ve odanın büyük ihtimalle tek kristal kırmızı kırmızı parlamaya başlıyor. Fakat diyalim ki bunu bulabilecek bir insan değilsiniz. Pankiller bunu da düşünmüştü ve sizin odadan rahat çıkabilmeniz için bir pusula koymuş. Bu pusula garip bir şekilde sadece kışkırtıcı motordur ki bu çok ilginç.

## Bunalım köşesi

Kahramanımız barda eğlenirken bir de bakıyor ki uzanma birileri geliyor ve boğazı kesiliyor. Ya da gece gece yolda arkadaşıyla yürürken arkasından çöp kamyonu çarpıyor. Ya da başından vuruluyor. Ve işin acıklı kısmı bu olaylar bilgisayar oyunlarında olmuyor. Bu bir oyunda olsa masalın yanında bir health pack ya da kevlar vest + helmet sahibi olabiliydiniz. Ancak gerçek hayatta maalesef ne yeteri kadar canınız var, ne load'unuz, ne silahınız, ne de yapabileceğiniz hileniz. İşin kötü tarafı sizde bunlardan hiçbir yokken dışarıda canavarlar var olmaya devam ediyor. Bu nedenle, bu son olaylardan sonra burada ilk defa ciddi bir şey yazmak istedim. Gerçek hayatta kahramanlar ellerinde silahlarıyla yollarda dolaşanlar değil. Onlar sadece canavar. Bırakın biz onları sadece bilgisayarlarda görelim. Bizim bildiğimiz olan olan bilgisayarlarda onların bir de kurtu, kurtu, kurtu, yok. Her türlü cıvıltıya karşı ne kadar iyi bir karakter olduğunu gösteriyor. Bu bölümde





lan en yakın örnek Serious Sam. Tek fark Painkiller'in komik değil ciddi yapılmış olması.

Oyunda karşınıza çeşitli silahlar çıkıyor ama genel olarak daha sonra öldüklerinizi kullanılabiliyorsunuz. Pompalı tüfek açarsanız tüm düşmanları avılabiliyorsunuz. Ancak özel durumlar da yok değil. Örneğin oyunda şuriken (yıldız diye bilinir) fırlatan vampirler çıkıyor. Siz yeterli kadar ateş ettikten sonra ise yaratıklar ölmek yerine daha büyük ve daha çok vurmanız gereken yaratıklara dönüşüyor. Bu yaratıklara özel bir durum olarak kazık fırlatan bir silahınız var ki kazığı döndürüp atabilirsiniz. Böylece dönüşüyor. Bu ve bunun gibi bir çok örneği bir kenara bırakırsanız oyunun ilk silahıyla son varanına kadar gelebilirsiniz.

#### KONTROLERİ VE İYİ NİYETLER

Genel oyunun teknik özelliklerine. Oyundaki hiçbir şey ilginç değil. Ancak bu değil. Dinamizmi zaman geçtikçe ne kadar beğenmeye başladığımı teknik özelliklerden de o kadar öğüdüm. Painkiller ilk çıktığında bana verdiği hava grafiklerinin müthiş olacağını

vaat ediydi. Sanki öyle modeller görecekti ki oyunu oynamak yerine sağa sola atış yapıyor. Ama ne yazık ki öyle olmadı. Son zamanlarda çok fazla iyi grafik motorları çıktı. O yüzden de ki bu grafikler artık sadece "orta" sınıfa girabiliyor. Artık iyice yavaşlığı da alması isteniyordu bu konuda. Eğer bir oyundaki her şeyle etkileşime giremiyorsanız o grafikler denize kenar sınıfa giriyor.

Painkiller'deki nesnelerle de etkileşim halindesin. Ancak bu oyunun bu oyunu mara verilerine benzetmek istedikleri için olacak ki ölümlere çıkan kutuları açmak diye bir şey yok. Komik değil. Eşyaları sadece patlıyorlar. Çabuk derken yeterli etkiyi veremediğini zamanı mıydı. Kuşlar havaya uçarken size fusar veriyor. Derece bir patla

ma siz konus. Ayrıca içlerinde Mario kardaşları kıskandıracak boyutta kendi girallerinde konen ve belli bir zaman sonra caybolan altın saklar çıkıyor. Diğer yandan oyunda çok fazla gibi hareketler olmadığı için almanız gereken bir parçanın altına kaçarsa o parçanın da patlayabiliyor. Olması için dua ediyorsunuz. Genel oyunun müzikleri de. Yukarıda dediğim gibi oyunun teması gotik ve metal. Fakat müzikleri de çok iyi yorumla yapılmış. Ama dünyamızın iyi müzikleri de olsa kaçırmamış, çünkü sadece yaratıkların çıkardığı

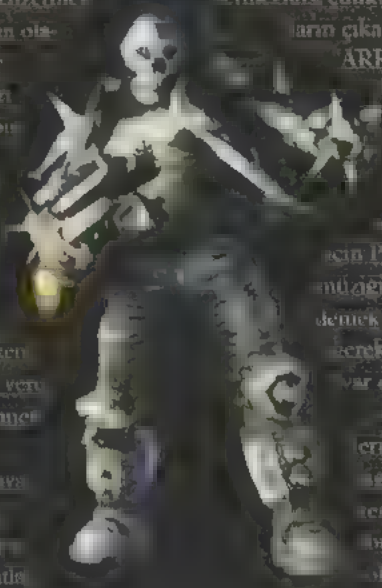
"ARRGGHH" ya da "OOO" gibi sesler ve silahınızın sesi duyuluyor. Özetle benim için Painkiller'de eğlencenin olmaması demek hata olmamam. Gereken ve var demek de onun için değil. Oyunun her bir yanına bir şey de gerçeklikten çok uzak. Ama burada gerçek olmaması bir

değeri değil. Yaratıcı pompalı tüfekle ateş ettiğinizde önce havaya sonra yere canıyor. Bu da başlarda bana zevk veriyordu. Ve oyunun ilerleyen saatlerinde yüzümde psikopati gibi bir ifade vakılamadım.

#### KEREM

Genel olarak özetlemek gerekirse, Painkiller güzel bir oyun ama uzun uzadıya kafanızı takacağınız bir tür yok. Hatta bilgisayarınıza yükleyip unuttuğunuz. Ara ara kafanızı dağıtmak işte. Zamanınızda açıp ateş edebilirsiniz. Herkes ve stres alıcı bir özellik de olan Painkiller'i 14 yaşın üzerindeki herkese tavsiye ederim. Günün belirli saatlerinde oynanırsa diğer işleri kesicilerde olduğu gibi karaciğer komasına girme ihtimaliniz de yok.

Serkan Ayan



## PRO PUAN

- ✓ Grafiker oldukça güzel ama daha da güzel oynanışındaki rahatlık ve basit olmasına rağmen verdiği zevk
- ✗ Konusu Painkiller için şüphesiz en kötü taraf. Bence denolar, yayın, basın letişe bakın keyfinize

şaka sola cylesine sildir  
mak size göre değilse  
linizi kınnetiginize değmez  
ama medikal bir ekise  
mıygu is jense

76



# Manhunt

Dehşetli bir kelle avı ve onu saniye saniye çeken bir kamera



Manhunt'ta bir karakterin ölmesi. Karakterin ölmesi de oyunun en korkutucu anıdır.

**G**rand Theft Auto ve arkasından onun devamı Vice City'yi geliştirerek müthiş bir popülarite yakalayan ve tüm dikkatleri üzerine çeken Rockstar North'un yeni oyun projesi Manhunt, uzun zamandır merakla bekleniyordu. Her ne kadar PS2 sahibi arkadaşlar bu oyunu altı aydır oynamaya imkanına sahip olsa da Manhunt'ın monitörlerini kana bulayan çıkışı Nisan sonunu buldu. Manhunt ile ilgili söylenmesi gereken ilk şey bugüne kadar yapılmış en hastalıklı oyunlardan biri olduğu. Oyun öylesine çok şiddet ve vahşet içeriyor ki bu konuda çok açık bir kasıt olduğunu herkes görebilir. Belki Rockstar, gayet eğlencelik ve gülecek sayılabilecek GTA yüzünden çok eleştirilince, içeriden "Hadi şunlara vahşet nasılsınız gösterelim" diye bir fikir yükseldi ve böylece yıldız oyun oynayan bizlere bile "Nasıl oluyoruz" dedirtecek bir kıvama sahip Manhunt çıktı ortaya. Sebebi ne olursa olsun bu, kesinlikle 16 yaşın altındaki oyuncuların uzak tutulması gereken bir oyun. Bunu oyunun ESRB değerlendirmesinde "M" almasından yola çıkarak söylüyoruz. Yoksa bize kalsın 30 yaş altına oynatmayız! Ayrıca çevrenizde vahşet uyanlar varken de oynamanıza dikkat edin. Zira Manhunt'ın omcağı b düşmanı

olduğu ve zayıf kalplere iyi gelmeyecektir.

## Olmekten 'Better' olmak

Stealth aksiyon türündeki oyunumuz snu filmelerini konu alıyor. Gerçi oyunun başında ilgi çekici görünse de bölümler ilerledikçe aradan çekilen bu şeye "konu" demek biraz güç. İçine düştüğümüz bu aksiyon gökteri zembille mai indi denmesin diye oyunun başına bir hikaye koymuş. Hikayeye göre karakterimiz idama mahkum edilmiştir. Suçumuzun ne olduğu söylenmese de James Earl Cash adında olması bizim elemanın birkaç kişiye tecavüz edip cesetlerini parçaladığını falan düşünmemize yol açar. Karakterimiz halkın önünde zehirli iğne ile infaz edilir. Ancak kısa süre sonra uyanır ve kendi o garip bir mekanda bulur. Nasıl olduğunu bilemesek de bu gizemi kurtuluşun ardında Mr. Starkweather vardır. Kendinize gelince Starkweather, kulüğümüz verleştirilen alıcı yardımı

la bizimle konuşur ve bir tekiifte bulunur. Dışarıda bekleyen bir dolu serseri ve çete ile baş edip sabaha kadar hayatta kalırsak özgürlüğümüzü kazanabileceğimizi söyler. Bunun karşılığında Starkweather bizden ok bildiğince kanlı bir yov beklemektedir. Cash böylece aksiyona atılır. Özgürlüğümüzü kazanana kadar tam 20 bölümü geçmemiz gerekiyor (dört de bonus var). Bu 20 bölüm boyunca Cash sessizce ilerlemeli ve sinsice öldürmeli. Oyunun ilk bölümü ayas zamanda tutorial ve bölümleri ilerleyip siz tarzına ısındıkça oyun ufak ufak zorlaşıyor. Rockstar zorluk konusunda o kadar hoş bir denge kurmuş ki oyun sürekli sizi zorlayacak ama hiçbir zaman da duvara çarpılmayacak seviyede ilerliyor.

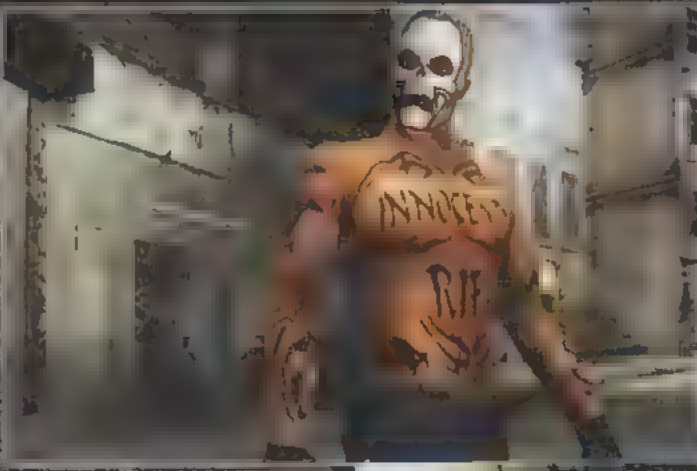
Manhunt'ın oynanışı oldukça rahat. Adamımız stealth karakteri oldum diye tavaya girip öyle Splinter Cell'deki gibi bir türlü akrobasi hareketi yapmıyor. Yine de eğilerek ilerlemek, köşelerden bakmak gibi sinsiliğimize faydası olan bazı hareketleri kullanabiliyor. Ayrıca yumruk yumruğa dövüşürken farklı vuruş ve kombolara sahip. Ama oyunda Cash'in en büyük silahı gölgeler. Çünkü gölgede kalan bir alana girince düşmanlarımız 3 cm dibinize gelseler bile sizi göremiyorlar. Gerçi bu oyunun gerçekçiliğini azaltıyor ama oyundaki gizlen/ensele mekanizmasını oturtmanın başka bir yolu da yok gibi.

Rakiplerimizi düz dövüşle de öldürebiliyoruz ama asıl kullanmamız gereken yöntem arkadan yaklaşıp onları gafil avlamak. Çünkü Cash'in en büyük zaafı, düşman ik



Manhunt'ta bir karakterin ölmesi. Karakterin ölmesi de oyunun en korkutucu anıdır.





veya daha fazla kişi oldu mu kolayca dayak yemesi. Bu yüzden eğer grup halindeyse düşmanları birbirlerinden ayırmayı ve sonra da tek tek arkalarından dolanıp işlerini sessizce bitirmeye ihtiyacımız var.

Çoklu oyuncu modu için yazılan bir yazı, oyunun çoklu oyuncu modunun henüz geliştirilmediğini belirtiyor.

## Mideniz ve kalbiniz sağlamsa

Manhunt işte tam bu noktada şiddetin ve dehşetin sınırlarını aşılıyor. Düşmanınızın tam arkasına geldiğinizde Cash ellerini yukarı doğru kaldırıyor. Eğer ateşe basılı olursanız arkadaşın yourma işlemine başlamış oluyor. Bakınızın üzerinde bevez bir ikon çıkıyor. Eğer parmağınızı hemen ateşten çekerseniz Cash hiç de nazik olmayan bir şekilde rakibini süratle öldürüyor. Ancak biraz daha beklerseniz ikon önce sarıya, daha sonra da kırmızıya dönüşüyor. Bu sefer Cash adamı olabileceği en kanlı yöntemleri kullanarak öldürüyor. Dozu kaçırıyor. İşlemin ne kadar kanlı olacağı elbette elinizdeki silaha da bağlı. Bu silahları oyun boyunca soldan veya düşmanlarınızın üzerinden topluyorsunuz.

Elbette plastik poşetle, palamut veya levyenin çıkardığı kan miktarı ve yarattığı dehşet oldukça farklı ancak silahlarımızın bu türden şeyler olması da aynı bu türpertinin konusu. Oyunun yarısını geçtikten sonra ateşli silahlar bulmaya da başlıyoruz. Siz bu arkadaş öldürme hareketlerinden birini yap-

tığınızda marifetinizi bir video ile gayet detaylı olarak izleyebiliyorsunuz. Ayrıca Starweather sürekli kulağınıza daha kanlı cinayetler işlemenizi söyleyip duruyor. Oyun boyunca bu mastahlık adamı mutlu ettikçe küçük hediyeler kazanıyorsunuz.

Manhunt'ın en güçlü olduğu yan hem düşmanlarla hem de çevre ile etkileşim. Oyunda meslekler büyük bir rol oynamıyor. Hem düşmanlarınız sizi hem de siz düşmanlarınızı ses sayesinde kolayca yakalayabiliyorsunuz. Ayrıca yapıyı zekâ her çete için farklı kurgulanmış. Mesela bazı çetelerin üyeleri hep birlikte çalışıyor. Biri bir şey görse hemen diğerleri ile tartışmaya başlıyor. Ayrıca oldukça hoş hazırlanan mekanlar, güzel görünmenin yanı sıra sizin belli bir taktik ile yaklaşmanızı sağlayacak yapıda.

Oyunun grafikleri PS2 versiyonuna göre çok çok daha iyi. Kullanılan dokular elden geçirilmiş ve yüksek çözünürlüklü grafikler oyunun gerçekçiliğini artırıyor. Grand Theft Auto ile aynı motoru kullanan oyunda GTA'da olduğu gibi karakterler çok detaylı değil. Ancak oldukça geniş bir oyun haritası, oldukça

yüksek fps değerleri ile sunuluyor. Manhunt çoğu sistemde akıcı ve aksiyonuna verisi bir hızda çalışıyor.

Her ne kadar yapısı çok farklı da olsa Manhunt tıpkı Splinter Cell gibi sabır gerektiren bir oyun. Sessiz olmak, çevreyi dikkatlice gözlemek ve doğru anda harekete geçmek çok önemli. Eğer sabırsız ve gördüğünde dayanamayıp düşmanın üzerine atlayan tiplerdenseniz Manhunt canınıza fazlası ile satabilir. Çünkü oyunun büyük bölümünde vaktinizi gölgelerin içinde rakibinizi izleyerek geçireceksiniz. Hatta bir iki kişi öldürdükten sonra gerisin geri süratle koşup gölge aramanız ve onlar sizi unuttukça orada beklemeniz bile gerekecek.

Neyse ki rakiplerinize oranla çok daha hızlı koşuyorsunuz.

Özellikle gizlilik içeren yapı ve dinamikleri ile oldukça hoş bir oyun Manhunt. Buna karşın fazla şiddet içermesi oyundan alabileceğiniz zevki sınırılıyor beence. Evet başta Cash'in adamları birbirinden vahşi ve estetik yollarla öldürmesi herkesi etkileyecek derecede ilginç gelecek. Ama bir noktadan

ve düşmanın arkasında durup konun kırmızıya dönmesini beklerken "ne yapıyorum ben oynamaya başladığınız zaman o çekicilik yavaşça ortadan kalkıyor. İşiniz bittikten sonra izlediğiniz cinayet videoları ise sadece sauff filmlerinden zevk alabilenlerin ilgi alanına girebilir tarzda.

Sonuçta bir oyun olarak Manhunt'ı kötülemek mümkün değil. Postal 2 gibi safi şiddet içeren, beş para etmez oyunların aksine dengesi, grafikleri ve atmosferiyle bir oyundan fazlasını vaat eden bir oyun bu. Yine de güçlü bir bünyemiz yoksa önemliyoruz.

Serpil Ulutürk

## PRO PUAN

✓ Harat oynanışı, mekan tasarımı, dengeli yapısı ve yapıyı zekâ

✗ Çok fazla şiddet içiyor, hikaye zayıf

Herkese göre olmadı, kesin ama iyi bir oyun.

78







## Lemmings'ın İncisi

Lemmings, 1990'ların başlarında piyasaya sürülen, 2D grafiklere sahip, platform ve macera türünde bir video oyunudur. Oyun, Lemmings adlı karakterlerin, bir dizi görevi tamamlayarak, bir dizi engel ve düşmanı geçerek, bir dizi hedefe ulaşarak, bir dizi macera yaşamaktadır. Oyun, 1990'ların başlarında piyasaya sürülen, 2D grafiklere sahip, platform ve macera türünde bir video oyunudur. Oyun, Lemmings adlı karakterlerin, bir dizi görevi tamamlayarak, bir dizi engel ve düşmanı geçerek, bir dizi hedefe ulaşarak, bir dizi macera yaşamaktadır.

Lemmings, 1990'ların başlarında piyasaya sürülen, 2D grafiklere sahip, platform ve macera türünde bir video oyunudur. Oyun, Lemmings adlı karakterlerin, bir dizi görevi tamamlayarak, bir dizi engel ve düşmanı geçerek, bir dizi hedefe ulaşarak, bir dizi macera yaşamaktadır. Oyun, 1990'ların başlarında piyasaya sürülen, 2D grafiklere sahip, platform ve macera türünde bir video oyunudur. Oyun, Lemmings adlı karakterlerin, bir dizi görevi tamamlayarak, bir dizi engel ve düşmanı geçerek, bir dizi hedefe ulaşarak, bir dizi macera yaşamaktadır.



Lemmings, 1990'ların başlarında piyasaya sürülen, 2D grafiklere sahip, platform ve macera türünde bir video oyunudur. Oyun, Lemmings adlı karakterlerin, bir dizi görevi tamamlayarak, bir dizi engel ve düşmanı geçerek, bir dizi hedefe ulaşarak, bir dizi macera yaşamaktadır. Oyun, 1990'ların başlarında piyasaya sürülen, 2D grafiklere sahip, platform ve macera türünde bir video oyunudur. Oyun, Lemmings adlı karakterlerin, bir dizi görevi tamamlayarak, bir dizi engel ve düşmanı geçerek, bir dizi hedefe ulaşarak, bir dizi macera yaşamaktadır.



## PROFAN

- ✓ Araç çeşitliliği (terseniz)
- ✗ fapay zekâ Lemmings düzeyinde seslendirmeler rezaklı, araç kullanımlarında çeşit sorunlar var
- hikaye dünyayı kurfaan adam tadında, başlangıçtaki yükleme çok uzun
- her yönüyle çok eksik
- yan başarısız bir yapım

# 39



# Pool Paradise

TÜR: Spor ÜRETİCİ: Awesome Developments DAĞITIMCI: Ignition Entertainment www.awesome.uk.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı

## Bilardoda sadece Amerikan ve 3 top yoktur...

**B**ilardo dendiğinde çoğunuz için bunun anlamı Amerikan, konuyla daha ilgili olanlarınız için ise 3 topdur (çok kötü 3 top oynamam). Evet doğru. Aslında seçeneklerin bu kadar kısıtlı olması, bilardo hastaları dışındakilerin rahatlıkla sıkılmasını anlaşılır kılıyor. İşin kötüsü bilardo, bilgisayar oyunu olarak daha da sıkıcı ve monoton olabiliyor. Fakat Pool Paradise bu kötü unu temizleyebilir. Çünkü monotonluğu aşacak birçok yanı var (cennette geçiyor bi defa)...

### Bilardo tatilde

Bavulumuzu topluyor ve cennet gibi bir adaya gidiyoruz. Ortam o kadar güzel ki, önce şöyle bir etrafı izlemek istiyorum aslında. Bavulları bırakıp resepsiyona gidiyor ve kimlik bilgimi veriyorum. Sonra buz gibi suya dalıyor (öyle hissetmeye çalışın) ve bir köpekbalığından 200 dolarlık alıyorum (parasız tatile mı çıktın demeyin). Tabii harcarken dikkat etmeniz lazım. Gün gelir, borcu ödemek gerekir. Bir köpekbalığı da nakit odemede

ısrar etmeyebilir!

Bu parayla diğer oyuncularla bahse girip maç yapabiliyoruz. Seçebileceğimiz oyun türleri; 9 top, 10 top, 15 top, 14'e 1, Bowliards (bowling stili puanlama), Rotation, Killer, Trickshot, 6 top, İngiliz 8 top ve Amerikan 8 top. Seçeceğimiz karakterler ile maçımızı oynayıp para kazanmaya çalışıyoruz.

Sadece bu klasik oyun stilleri yok tabii. Oyunun ekstralarından biri "Crazy Tables" bölümü. Bu bölümde birçok anormal bilardo masasında maç yapabiliyoruz. Bu da oyuna değişik bir hava katıyor. Oyun tipini seçtikten sonra seçebileceğimiz masalar; üçgen, mini masa, T şeklinde, L şeklinde, altıgen, kare, arı ve buz hokeyi masası. Bu masalardaki maçlar da oldukça zevkli. Ayrıca alışagelmis masalardan farklı olduğu için daha farklı düşünmeniz gerekiyor. Sonuçta bilardo bir geometri ve fizik oyunu. Unlu eski bir bilardo ustası aynen şöyle demişti:



Dışarda kumsal, güneş ve kuzlar var ama ben bilardo oynamak zorundayım. Dergi yazarlığı zor iş...

"Geometriyi fizikle en iyi birleştiren her zaman kazanır." - Rocko

### Diğer

Bunların dışında antrenman bölümünü özellikle kontrollere alışmak için kullanabilirsiniz. Bu zor değil ama vuruş açınız ve sonuçlarını kavrayabilmek için birebir. Ayrıca topladığımız paralarla oyunda bulunan dükkan-dan ekipman dışında değişik ufak oyunlar da açabiliyoruz (dart gibi). Gece-gündüz değişiminin olması ve adanın güzellikleri içinde gezinebilmek gibi hoş ayrıntılar da var oyunda.

Grafikler çok üst düzey olmamakla birlikte bir bilardo oyunu için fazlasıyla yeterli ve kabul edilebilir ayrıntılara sahip. Rakip karakterleri bütün olarak değil de, sadece elleriyle görünür halde yapmaları çok iyi olmuş mesela. Sonuçta bütün bir karakterin esnekliğini, tepkilerini vs. özelliklerini yansıtmak hem zor, hem de oyuna bir yük getirirdi. Boyundan büyük işlere

kalkışmayan oyunları her zaman sevmişimdir.

Sesler ve müzikler için de aynı şeyleri söyleyebilirim. Zaten bir bilardo oyununda nasıl bir müzik beklentimiz olabilir ki. Gayet sakin ve huzurlu bir ortamda asansör müziği bile yeterli...

Sonuç olarak Pool Paradise daha önce aldığınız ya da almadığınız tüm bilardo oyunlarından daha iyi. Bilardo ile alakası olmayanların bile eğlenceli vakit geçirebileceği bir oyun. Alın, deneyin. Pişman olmazsınız (olursanız da paranızı geri alamazsınız zaten).

Şefik "Rocko" Akkoç



**PRO PUAN**

✓ Huzur veren ortam, oyun ve masa çeşitliliği

✗ Göze batan bir eksisi yok ama bilardo oynamak Nereye kadar?

Bilardo tutkunu olmayanların bile denemesi gereken eğlenceli bir oyun

**71**



# American Idol

TÜR: Puzzle ÜRETİCİ: HotHouse Creations DAĞITIMCI: Codemasters [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com) SİSTEM GEREKİNİMLERİ: 28 MB RAM, 32 MB ekran kartı 1.76 GB hard disk alanı

Yine yarışma, yine oyun fakat ValueSoft değil, Codemasters!



**B**ir oyun düşünün. Şarkılar söyleyebildiğiniz, dans ettüğünüz, dilediğiniz gibi sahne şovunuzu yaptığınız... Ustalık sadece tuşlara basarak MacStorm gibi kıvırp Estetica gibi göbeciklerinizi atabildiğiniz, klip çekip bu kliplerde Özberk kişisini oynatabildiğiniz bir oyun olsun bu. Buyrun American Idol'a!

## Hap yap, para kap

American Idol'de amacımız basit, Amerikan idolü yani bir



Prinzi Sırsırs veyahut bir Coşkun Sabah olmak... Bu süre zarfında çeşitli yarışmalara, yardım kuruluşlarının konserlerine, röportajlara ve bir Amerikan idolünün yapacağı her türlü hedeye dahil olarak ünümüze ün, paramıza para katıyoruz.

Oyun genel olarak 3 ana parçadan oluşuyor. Bunlar; Monopoly benzeri bir oyun, şarkı söyleme ve sahne şovu, bir de klip çekme hadisesi Monopoly'e benzer ekranda röportajlara katılıyor, ışık ve evlenme teklifleri alıyor (bazen bu teklifler ahlaksız da olabilir), klip çekebiliyor ya da konserlere çıkabiliyoruz. Her etkinlikte tek yapmamız gereken şey, ritmik bir şekilde tuşlara basmak. Evet, tuşlara basa basa ünlü oluyorsunuz. Hem de bu işte uzmanlaşmak en fazla 2 dakikanızı alıyor. Ayrıca şöyle bir olay da benim dikkatimi çekti, oyunda bir yardım kuruluşunun konserine çıktığınız zaman para alıyorsunuz (!!).

Bir kere parayı gördüğünüz zaman artık aklınız şaşıyor. Bu

paranıza yeni kıyafetler, lüzumlu malzemeler (Bülent Ersoy'un bilmemkaç milyarlık takı setleri ya da Serpil Hanım'ın günlük kirası milyarlara bulan koruma ordusu gibi ekipmanlar) ya da koreograficiden ders gibi abuk subuk birçok şey alabiliyorsunuz. Ayrıca paranızla aldığınız bu hedeleri ritm yarışmalarında da kazanabiliyorsunuz, ne güzel değil mi? Ritm yarışmalarında ne yapacağınızı mı soruyorsunuz? Anlatayım, şimdi ekranda birçok ok yönü bulunuyor, bunlar ortadaki kareye geldiğinde o yöne tıklıyorsunuz. Bu kadar.

## When you've seen too much...

Ayrıca oyunda belli bölümlerde şarkıları yeniden besteliyorsunuz. Bu esnada eğer bilgisayarınızda mikrofonunuz varsa bu mikrofon sayesinde güzel sesinizle yaptığınız re-mix'lere katkıda bulunabiliyorsunuz. Yani burada oyuna bir nevi karaoke havası verilmiş. Son olayımız ise klip çekimi... Çılgın dans

figürleri, ışıklandırma, özel efektler ve çeşitli kamera açıları ile klibinizi şekillendiriyorsunuz. Bunları belli bir süre zarfına yayararak gerçekleştiriyorsunuz ve yaratığınız ambiyansa göre para alıyorsunuz.

Oyunun grafikleri vasat. Cell-shading sistemi kullanılmış fakat kaplamaların çözünürlükleri düşük. Karakter animasyonları, gerçeklikten uzak. Zaten tek gördüğünüz ekranın bir ucundan diğerine koşan 3 boyutlu nesneler. Dans hareketleri oldukça yarıncı, komiklikte çığır açıyor. Menüler kolay ve anlaşılır.

Codemasters gibi firmaların da paranın kokusunu alınca böyle başarısız işler yapabileceğinin kanıtı olarak American Idol'u huzurlarınıza sunuyorum. Açıkçası hiçbir albenisi olmayan, bir Abidin, bir Bayhan ya da bir Ramstein vokalisti (Till Lindemann) olmak için oyun oynamaktansa hiç oynamam, giderim yeni bir programlama dili yaratmak gibi saçma bir çabanın içine girerim daha iyi. Tek kelime ile gereksiz!

Aniki Darkevil Darkanin

**PRO PUAN**

✓ Kendi sesinizle sağma sapan şarkıları mikslayabiliyorsunuz

✗ Oyunun kapladığı hard disk alanının 1.76 GB civarı bir şey olması ve bu alanı neba etmesi

Bu oyuna para vermek yerine o parayı brokting birkaç müzik CD'si edinir, yedersiniz

30



# Freecom FHD-1

Çantada dolaşan bir 120 GB

**B**ilgisayar donanımının, depolama ürünleri konusundaki uzmanlarından biri olan Freecom, hem görünüşü hem de yetenekleriyle etkileyici, harici harddisk sürücüsü FHD-1'i piyasaya sürdü.

Freecom'un ilk harici harddisk sürücüsü olan FHD-1, 120 GB'a kadar veriyi depolayabiliyor. Kapasitesinin genişliğinin yanında kolay taşınabilir olması (650 gram), hızlı (480 Mbit/sn) ve sessiz çalışması da FHD-1'i cazip yapan özellikleri arasında.

Freecom FHD-1'i diğer depolama ünitelerinden ayıran en önemli özellik, tek tuş ile istenen bir dizi işlemin otomatik olarak yapılabilmesi. Freecom, bu yeni depolama ünitesi ile, çalışılan bilgisayarın sıkça değiştirilmesi sırasında oluşabilecek veri kaybını tamamen ortadan kaldırıyor. Ürünün

mevcut bir bilgisayardan çıkartılıp, kullanılan diğer bilgisayara veya notebook'a bağlanmasından hemen sonra, cihaz otomatik olarak mevcut dosyalar da meydana gelen değişiklikleri tespit ediyor. Ardından, herhangi bir bilgi kaybına engel olmak için, kullanıcıya hangi dosyaları saklamak istediğine ilişkin alternatifler listesini sunuyor.

Böylece, dosyaların tüm değişiklikleri içeren son halleri, güvenle ve kolayca korunabiliyor.

20 GB, 60 GB ve 120 GB olarak üç ayrı modeli bulunan Freecom FHD-1'in kurulumu için bilgisayarın kapatılmasına gerek yok. Ek bir sürücü gerektirmeyen cihaz, bilgisayara bağlanmasından hemen sonra, sürücü tanımı otomatik olarak yapıldığı için hemen kullanıma hazır hale geliyor



## Serial ATA II

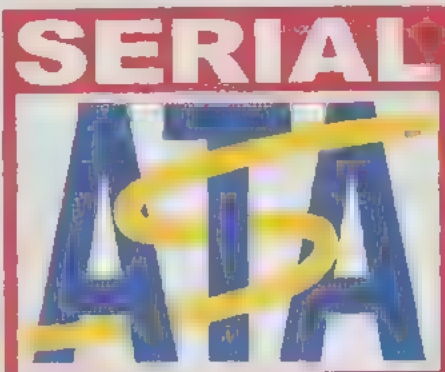
Yeni Serial ATA standartları açıklandı

**N**isan sonunda Barcelona'da düzenlenen IDF'de bir süredir üzerinde konuşulan yeni Serial ATA standartları açıklandı. Veri

transfer hızını 150 MB/s'den 300 MB/s'ye çıkartan (yüzde 100 hız artışı) hiç de fena bir oran değil. Serial ATA II, harici harddiskleri de destekleyecek. Bunun gibi

önemli bir değişiklik de tek bir SATA portuna bundan böyle birden fazla sabit disk takmanın mümkün hale gelmesi. Mevcut SATA portlarının tek bir hard-

disk takmaya izin vermesi, bildiğiniz gibi 2 SATA portuna sahip anakartlarda sorun çıkartıyordu. Benzer şekilde, sunucular için, Serial ATA II'de bir sabit disk birden çok porta takarak daha verimli kullanılması da sağlanabilecek.



## Cebimdeki Oyunlar

**Y**er gök mobil oyun oldu sevgili okurlar. Bu hafta vaziyetin hangi boyutlara ulaştığını daha rahat görebilesiniz diye size Başarı Mobile'in yeni oyunu Türk Kuşu'nu tanıta-  
tacağız. "İstikbal göklerde" mottosunun izinde giden oyunumuzdaki kişi ve kuruluşların gerçekle ilgisi olup olmadığına siz karar verin.

### Türk Kuşu

Yüzbaşı Volkan'ı nasıl unutabiliriz... Çocukluğumuzun kahramanı. Belki onun, devamlı yanında dolaşan ve pek de işe yaramayan arkadaşları (örn. Koryakçı, Çiko vb.) ya da yardımcı hayvanları (yine örn. Atılgan, Döldül, Rin Tin Tin gibi) yoktu ama Yüzbaşı'nın karizması her şeye yeterdi. Hepimiz onun gibi olmak ister, karton kutulardan uçaklar yapıp hırsız-pilotçuluk (kaçan hırsızların uçaklarından atılan bombalarla vurularak parçalanmasına dayanan bir çocuk oyunu) oynardık.

Ama şimdi görüyorum ki, eğer o zamanlar birer cep telefonumuz olsaymış, bunca arkadaşımız telef olmayacaktı. Zira Türk Kuşu isimli bu oyun, bize göklerde uçmanın da, düşman uçaklarıyla sevimli kovalamacalar oynamanın da tüm zevkini sonuna kadar hissettiriyor. Bu oyundaki Yüzbaşı, bizim kahraman yüzbaşımızla kafiyeli bir arkadaş: Yüzbaşı



Tarkan. Kendisi dünyayı tehdit eden teröristlere karşı savaşırken çöl, deniz, şehir dağ, tepe demeden Apache ve Mig'len her yerde bulup ufoluyor. Uçak, helikopter ve sana atılmış güdümlü füzelerden ustalıkla sıyrarak, onlara kendi füzeleriyle mukabele edebiliyorsun. Ote yandan, yer hedefleri için de bir miktar serpişisi bomban bulunuyor. Böiüm sonlarına ulaşan yorgun ama gururlu uçağını havaalanına başıyla park ederek bir sonraki bölüme geçiyorsun.

URL: [www.mobilyuncu.com](http://www.mobilyuncu.com)

Destekleyen Telefonlar: Nokia 7650, Nokia 6610, Nokia 7210, Nokia 3510i, Nokia 6800, Nokia 3650, Nokia 7250, Nokia 6100, Nokia 5100, Nokia 8910i, Nokia 6650, Nokia 3300, Nokia 3100, Nokia 3200, Siemens SL55, Siemens M55, Siemens C55, Siemens M50

Yapımcı: Enforma IT / Dağıtım: Başarı Mobile



# Longhorn mu shorthorn mu?

Microsoft Longhorn'un özelliklerini azalttı

**D**uyurusu uzun zaman önce yapılan ve o zamanlar 2004 içinde piyasaya sürüleceği açıklanan Microsoft'un yeni işletim sistemi Longhorn'un çıkış bir kez daha ertelendi. Yeni açıklamaya göre XP'nin yerini alacak olan Longhorn 2006'nın ilk aylarında kullanıcılarla buluşacak. O zamana kadar boş durmamış olmak için yazılım devimiz Oasis kod adlı bir ara sürüm yayınlamayı düşünüyordu ama yine bir ara sürüm olan WinMe'nin pek de amacına



ulaşamamış olmasını göz önüne alarak bundan da vazgeçti.

Firma onun yerine Longhorn'a odaklanmayı ve bir taraftan da daha önce vaat edilen birçok özelliği ilk sürümden çıkartmayı kararlaştırdı.

Microsoft tarafından daha fazla gecikmemesi için sistemde olmasından vazgeçilen özelliklerin başında yeni dosyalama sistemi bulunuyor. Dosyaları birbirleriyle ilişkilendirerek erişimlerini kolaylaştıran ve kaybolmalarını önlemeyi amaçlayan sistemin, Longhorn'un en azından ilk sürümünde ver almamasına karar verildi. Bu değişiklik yeni işletim sistemiyle birlikte piyasaya çıkacak olan yeni Office paketini de doğrudan etkileyecek

## GeForce 6800 gecikecek

Oyuncuların upgrade planları da onunla birlikte

**N**vidia'nın son teknoloji canavarı ekran kartı GeForce 6800 için ürettiği NV40 grafik işlemcisinin daha önce açıklanan tarihte yetişemeyeceği bildirildi. Mayıs ortasında çıkması beklenen ve tüm perakendecilerin hesaplarını bunun üstüne kurduğu NV40 çipli kartlar, yeni plana göre satış noktalarına en erken ayın sonunda ulaşacak. Bu da son kullanıcı için Haziran'ın ilk haftasına dek beklemek anlamına geliyor. Cebinde bir 500 dolarla o anı bekleyenler-

den değilseniz -muhtemelen değilsiniz- haberin sizi o kadar da yıkmayacağını söyleyebiliriz. Ancak bu 15 günlük gecikme, Nvidia için pek de hafife alınacak bir şey değil. Zira, ATI cephesinden baktığımızda, GeForce 6800'le aynı sınıfta yarışacak Radeon X800 kartlar için çıkış tarihi hâlâ Mayıs ortası. Yani cebinde 500 dolarla bekleyenlerimiz, 6800'u beklemek yerine parayı X800'lere yatırmayı tercih edebilir.



## Win9x'in pabucu dama (eh, bi zahmet)

Intel, Windows 9x desteğini kaldırıyor



**Y**eryüzünde hâlâ Windows 95 kullanan kaldı mı bilmiyoruz ama aranızda gizli gizli 98 ve Me kullanmaya devam edenler olduğu aşkar. Microsoft'un bile artık yavaş yavaş tarihe gömmeye çalıştığı ancak kullanıcıların tepkisi üzerine geri adım atmak zorunda kaldığı ve desteklemeye devam ettiği Win 9x işletim sistemleri, sanırsız Intel'in hamle-

siyle artık resmen unutulacak.

Intel, yeni nesil çipsetleri Grantsdale ve Alderwood'da 9x sürücülerini olmayacağını, Windows'un 2000 ve XP sürümlerini destekleyeceğini açıkladı. Eh, Grantsdale işlemci edinecek kadar teknoloji kullanıcısıysanız, neden 98 kullanmaktan vazgeçmeniz gerektiğini de biliyorsunuzdur zaten. Bakın artık XP bile eskidi, Longhorn geliyor.



# Sacred Online büyülüyor

Diablo II şablonu işe yaradı

**S**acred dediğin dunkü çocuk diyenlerdenseniz muhtemelen oyunu henüz online oynamayı denememişsiniz. Ascaron firmasının Sacred'daki başarısı büyük ölçüde Diablo II'den gelse de, en kısa yoldan Diablo'yu kopyalamak yerine undaki eksikleri iyi tespit edip atıldığı türün köklerini güçlendiren bir adım atılmış oldu. Online Sacred deneyiminde bu başarı ıyından ıyıye gözle görülür oluyor. Oyuncu sayısı çok kısa sürede onbinlere ulaşan Sacred Online için Ascaron firması her hafta çıkardığı yamalar ve forumlarda yaptığı oylamalar sonucu getirdiği güncellemelerle bu kitlevi genişletmeye devam ediyor. Sacred'da üç adet oyun türü var

Cooperative, dört kişiye kadar oyunun tek kişilik senaryosunu beraber oynamanızı sağlıyor. Hack & Slash, sizi sadece aksiyonun olduğu ve sonsuza kadar savaşabileceğiniz alanlara gönderiyor. İsterseniz görev de yapabilirsiniz ama bu kez yalnızsınız. Son seçenek PvP! Adı üstünde, oyuncuların birbirine karşı oynadığı bu mod kuşkusuz en çok tutulan. Geniş tutulan sunucular sayesinde, kesecek bir sürü oyuncu bulabiliyorsunuz. Eğer bu sıralar bir LAN party yapmayı düşünüyorsanız ilk önerimiz Sacred. Peki nasıl oynayacaksınız? [www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com) sitesinden gerekli patchi indirdikten sonra oyuna girip



multiplayer kısmından kendinize bir account yaratmanız gerekiyor. Tabii bunun için oyununuzun orijinal olması gerektiğini biliyorsunuz..

# Guild Wars: Paranın konuşmadığı tek yer

Bedava sirke baldan tatlıdır



sevmekle yetinme sebebidir. Guild Wars'un online oyun dünyasında tutunmaya çalıştığı alan da işte bu. Bedava MMORPG nasıl olur, ne kadar kalite bekleyebiliriz, bunlar tartışılır ama Guild Wars'un devasa online oyunlarla tanışmak için para harcamayacak durumdakiler için büyük bir fırsat olduğu kesin.

Oyunun en değişik özelliği; hızı. Olduğunuzde gidip cesetten eşya toplamak, saatlerce haritalar üzerinde yolculuk etmek Guild Wars'da yok. Her şey olabildiğince hızlı geliyor. Görevinizi aldıktan sonra gitmeniz gereken yere ışınlanıyorsunuz. Size katılmak isteyen arkadaşlar varsa onları da yanınıza alabiliy-

orsunuz. Bu da 20 dakıkada bir görevin bitmesine olanak sağlıyor. Küçük işler için bile birkaç saat harcadığımız MMORPG'lerin yanında son derece pratik. Tabii kumilerine göre bu oyunun havasını kaçıran bir şey ama ne de olsa yeni bir yaklaşımdır, denemek lazım (Ayrıca bedava sirke baldan tatlıdır).

Guild Wars, adı üstünde daha çok PvP'ye dayalı ve büyük çapta savaşları destekliyor. 60 kişi toplanıp, bir o kadar oyuncuya karşı istediğiniz büyüklükte meydan savaşları çıkarabiliyorsunuz. Oyunu biraz daha denedikten sonra detaylı bu incelemesini yapacağım ama siz de şimdiden [www.guildwars.com](http://www.guildwars.com) sitesinden girip araştırabilirsiniz.

**H**er online oyun bizlere bir kültürdür. Özellikle ortalama bütçelerle yaşamak zorunda olanlarımız için "ayda şu kadar dolar vermezsen sana oyun yok" türü koşullar birçok oyunu uzaktan

**E**tkiler ediyorlardı. Şimdi bu yazıyı okurken muhtemelen binlerce insan başvurmuş olacak. Ben tavsiyemizi kesinlikle kaçırmayın. Eğer bu oyunu oynamak isterseniz, 3 Mayıs olarak bilinen 3 Mayıs'ta, [www.guildwars.com](http://www.guildwars.com) adresinden girip beta test butonuna tıklayarak beta test için başvurabilirsiniz.





# The Egyptian Prophecy

Gözden kaçsın istemiyoruz, The Egyptian Prophecy güzel bir adventure, oynayın. Açın adventure'ların önünü!



hakkında konuşun. Paser ile konuştuktan sonra Djer'in yanına dönün ve ondan kartuşun ikinci parçasını alın. Bu iki parçayı da biraz önce konuştuğunuz tuğlacı gence birleştirmesi için verin.

Parçaları birleştirdikten sonra tekrar Paser'in yanına dönüp birleştirdiğiniz kartuş hakkında bilgi alın. Kartuş hakkında öğreneceğiniz gerekenleri Paser'den dinledikten sonra tapınanın sonundaki odaya gidin ve buradaki eksik kartuşun bulunduğu yere, sizdeki kartuşu yerleştirin. Böylece hemen solunuzda yeni bir gizli geçit açacaksınız. Gizli geçidi açtıktan sonra Paser'in evine gidin

**B**u hatta firavun Ramses'in hayatını kurtarabilmek için Mısır'da oradan oraya sürükleneceğiz ve birbirinden ilginç bulmacalarla uğraşacağız. Mısır bulmacaları bana ağır geldi diyorsanız tabii ki doğru adrestesiniz (her zamanki gibi).

## Kolun 1

Oyuna başlayınca ilerleyerek sola dönün. Burada Djer ile konuşun. Sizden firavunun elçisi olduğuna dair kanıt istediği zaman ona envanterinizde bulunan mührü kullanın. Bundan sonra Djer size Paser'e nasıl ulaşacağınızı anlatacak. Sağa dönüp dışarıya çıkın. Sağa dönüp biraz ilerledikten sonra sağdaki kapıdan geçerek evlerin bulunduğu alana girin. Burada üstünde testi bulunan kapıdan içeriye girin ve içeride Paser'le konuşun.

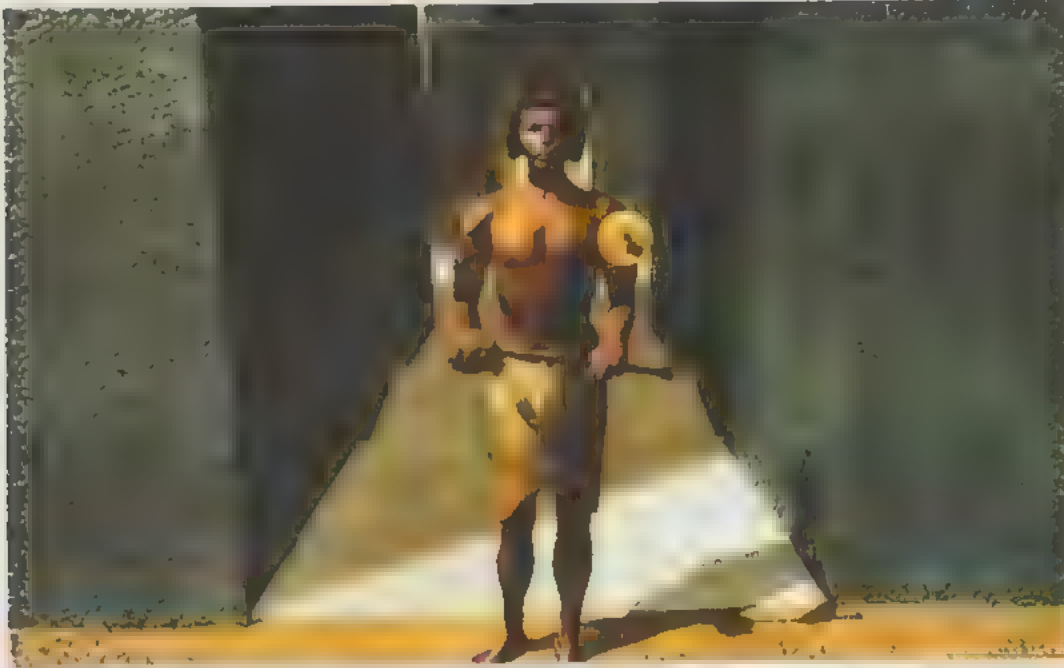
Paser ile tüm konular hakkında konuştuktan sonra geriye dönün ve tekrar avluya çıkın. Evlerin olduğu alanı terk edince sağa dönün ve burada bulunan genç ile her konu hakkında konuşun.

Kazalar hakkındaki bazı detayları öğrendikten sonra arkanızdaki kapıdan geçin, yolu takip ederek tekrar tapınağa girin. Tapınak içerisinde yürürken Maya yerde bir şey görecektir. Bulduğu kartuş parçasını yerden alın ve sonra Paser'in yanına dönün. Parçayı Paser'e gösterin ve onunla parça

ve en arka odaya doğru ilerleyin. Solda bulunan masanın üzerindeki meşaleyi alın ve gizli geçidin açıldığı odaya geri dönün. Burada bulunan ateşten yararlanarak meşalenizi yakın ve gizli geçitten aşağıya







avluya çıkın. Burada sağa dönün ve kapıda bekleyen adamla konuşarak sizi obeliskin yapıldığı yer olan Aswan'a götürmesini söyleyin.

## Bölüm 2

Bu alana geldiğiniz zaman direkt olarak karşınızda bulunan evlere doğru yönelin. Karşılıklı konuşan iki adamı da geçtikten sonra evin önünde oturup bekleyen adam ile konuşun. Size Paser'in asistanı olduğunu söyledikten sonra, ona Paser'den aldığınız dokümanları verin. Paser'in asistanı ile her konuda konuştuğunuzdan sonra eşeğin

hemen arkasında bulunan Doloryte'lardan birini alın ve hemen yanında bulunan granit üzerinde test edin. Alet parçalandıktan sonra dönüp Paser'in asistanı ile tekrar her konuda konuşun.

Onu ile tüm konuşulacakları konuştuktan sonra içeriye girin ve bu kez de en arka odada bulunan karısı Tuya'yla her konu hakkında konuşun. Paser'in hastalığından bahsettikten sonra size yeni bir büyü öğretecektir. Ancak bu büyüyü başarılı bir şekilde gerçekleştirebilirsiniz Tuya'nın testini geçmiş olacaksınız. Geri dönüp Tuya ile tekrar konuşunca yeni bir büyü daha büyü listesinizde yerini alacaktır. Tuya ile diğer konular hakkında da konuştuğunuzdan sonra dışarıya çıkın ve bir süre kurumuş eşek dışkı arayın. Bulduğunuz zaman Maya zaten sizi bu konuda haberdar edeceği için mekanı ararken her şeyi araştırarak zaman kaybetmeyin.

Dışkıyı bulduktan sonra tekrar eve girin ve bu sefer en son depo odasına kadar ilerleyin. Solunuzda bulunan sepeti açtığınızda içinden bir yılan çıkacak ve sizi ısırarak. İlk olarak Dolorite hakkında ki açıklamaların bulunduğu kağıdı alın. Bundan sonra hızla hareket ederek kendinize bir panzehir hazırlamanız gerekiyor. Belli bir süre içinde de bu panzehiri hazırlayıp içmediğiniz takdirde öleceksiniz, ona göre. Odadan çıkın ve burada sağdaki masaya bakın. Üzerinde bulunan bıçağı gum'l ve karıştırıcıyı alın. Odanın girişindeki testi daha önce almış olduğunuz Dolorite'ı kullanarak kırıncı ve bir parçasını



Karşınıza çıkan karakterlerle muntazim her şeyi konuşun. Straton'ı nasıl yaptığınız da önemli değil.

ının.

Yeni bir odaya girdiğiniz zaman buradaki mekanizma çalışacak ve içeride mahsur kalacaksınız. İlk olarak solunuzda, yerde bulunan kırık taşı kaldırın ve altındaki tılsımları alın. Kehaneti izledikten sonra odanın öteki ucunda bulunan öteki kartuşu da yerden alın. Buradan çıkmak için de kapanan kapının hemen solunda bulunan bulmacayı çözün. Bulmacayı çözmek için öncelikle firavunun mührünü mekanizma üzerinde kullanın. Daha sonra mantıklı bir resim meydana getirerek kapıyı açın. Geri yukarıya çıkınca, kartuşla birlikte Paser'in evine gidin ve gördükleriniz hakkında onunla konuşun. Tılsımları gösterip tüm konular hakkında

konuşunca Paser size yeni bir büyü öğretecektir. Büyüyü öğrenir öğrenmez gizli geçidin açıldığı odaya geri dönün.

Odaya gelince yeni öğrendiğiniz büyüyü, yerleştirdiğiniz kartuş üzerinde kullanarak onu yok edin ve yerine gizli geçitte bulduğunuz kartuşu kullanın. Böylece gizli geçit kapanacak ve lanet de sona erecektir. Bunu başardığınız zaman Paser'in yanına gidin ve tekrar onunla konuşun. Size ufak bir eşya verdikten sonra yine arka odaya geçin. Burada yeni aldığınız eşyayı soldaki masanın üzerinde duran minik heykelciğin üzerinde kullanın. Böylece heykelin arkasında duran teknik bilgiler ortaya çıkacak. Teknik bilgileri aldıktan sonra evi terk edin ve



alın. Daha sonra da fırının hemen yanında bulunan 'dried terenbuth' alın. Hızla iki oda ilerleyin ve burada soldaki sandığın hemen arkasında bulunan ocher'ı alın. Alır almaz girişteki odaya gelin ve sağınızdaki masanın üzerindeki meyveleri bıçakla kesip içindeki tohumları alın.

Fırının bulunduğu odaya geri dönün ve topladığınız malzemelerle birlikte, eşeğin kuru dışkısını da kaba koyup karıştırın. Panzehiri içip ölmekten kurtulduğunuz zaman dışarıya çıkın ve dökümanları Ouni'ye verin. Size Tanrı Ptah'a ulaşmanız gerektiğini öğütleyecektir. Ouni ile her şeyi konuştuktan sonra sizi buraya getiren adamın yanına gidin, o sizi Ptah'ın tapınağına ulaştıracaktır.

## Chapter 3

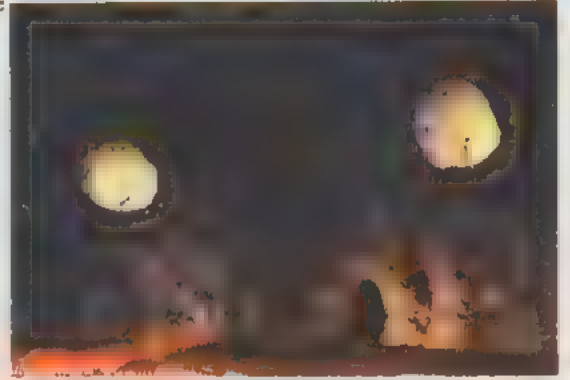
İlk olarak sol taraftaki kapı görevlisi ile görüşün. Sizi hiçbir şekilde içeriye almayacaktır. Bu nedenle burada Tuya'nın size vermiş olduğu son büyüü adamın üzerinde denemek zorundasınız. Adamla konuşmanız bittikten sonra arkadaki kapıdan geçerek havuzun olduğu alana gelin. Sola dönün ve ilk olarak yerdeki çakıl taşlarını alın. Öncelikle arkanızda bulunan kuşa bir taş atın ve düzen çengeli alın. Yerden tekrar bir taş alın ve havuzun kenarından ilerlemeye devam edin. Soldaki su seviyesini ölçen yapının kapısına gelince, hemen yerde köşede duran ipi alın. Bundan sonra havuzun karşı tarafında duran adamın yanına gidin ve onunla konuşun. Bu arkadaş da ilk olarak size karşı oldukça kaba yaklaşım bilgi vermekten kaçınacaktır.

Bu adamdan bilgi alabilmek için,



adamın yanında dururken elinizde bulunan çakıl taşı havuza atıp onun dikkatini dağıtın. Arkasını dönüp havuza baktığı anda ise önünüzdeki sepet kapağında duran kağıdı alın. Adam tekrar size döndüğünde onu tehdit edin ve kapıdaki kurmayın ismini öğrenin. Adamımızın ismini öğrendiğimize göre artık ona gönül rahatlığıyla hipnotize edebiliriz. Kapı sonunu çözdükten sonra içeriye girin ve

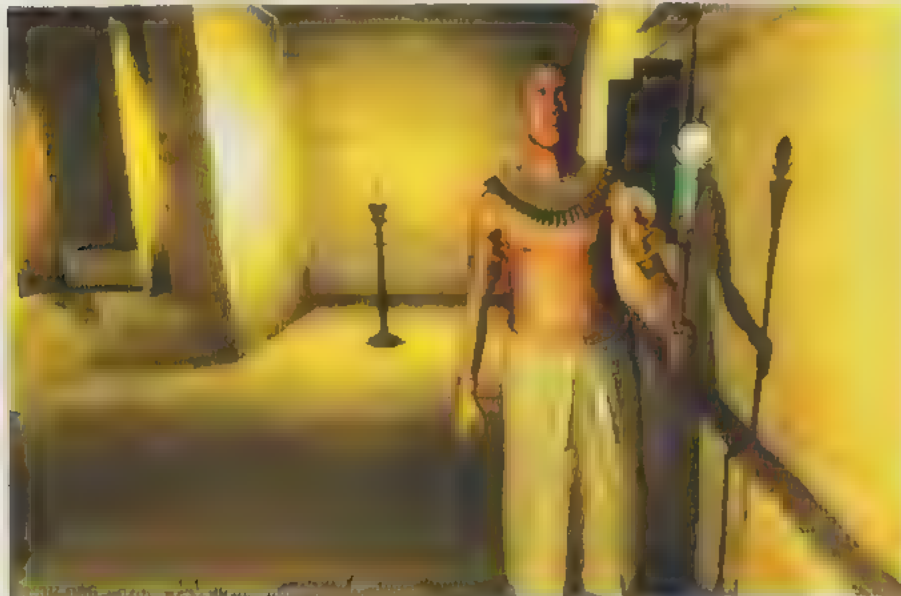
Khâemouaset'le konuşun. Ona gerekli olan dökümanları verdikten sonra sizden tapınaktaki lanetli şeyin ne olduğunu bulmanızı isteyecektir. Onun durduğu pencerenin hemen sağında bulunan pencereyi açın ve Clairevoyant büyüünüzü kullanarak çatlağı inceleyin. Akrebi



gördükten sonra da bıçak ile orayı kırıp akrebi alın ve Khâemouaset'le konuşun. Konuşmanız bitince sunakta bulunan anahtar alın ve akrebi bulduğunuz pencerenin altında duran kutuyu anahtar ile açın. Burada karşınıza bir bulmaca çıkacaktır.

Bu mekanizmayı açmak için: Önce çubuğun kendisini bir kez saat yönünün tersine çevirin. Çubuğu ikinci diske kadar sokun ve bu diski 2 kere çevirin. Daha sonra altın olan 6. diske kadar ilerleyin ve yeşil nokta görünene kadar onu da çevirin. Bundan sonra 5. gümüş diske geri gelin ve bunu saat yönünde bir kez çevirin. 1. diske geri dönün ve bunu da bir kez saat yönünde çevirin. İkinci diske geçin ve bunu bir kez saat yönünün tersine çevirin. Bundan sonra geri kalan diskleri sondan gelerek doğru konumlarına getirin. Mekanizma çalışacak ve testi geçeceksiniz.

Mekanizma çalışıp kutu tamamen açılınca içindeki parfümü alıp Khâemouaset'e verin. Khâemouaset ayın için bunun yeterli olmayacağını söyleyecektir. Hadi ordan deyip oyunu bırakmak



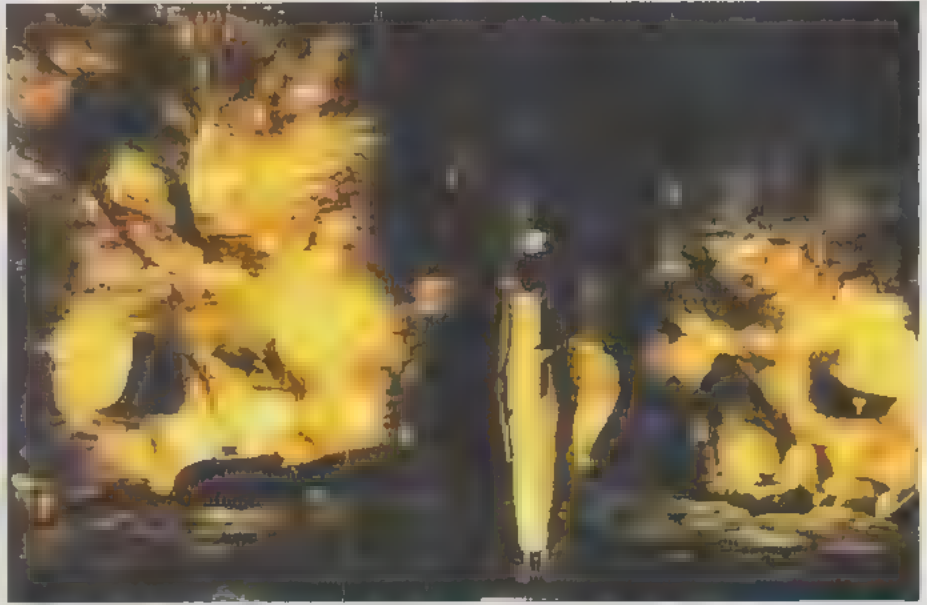


yerine, dışarıya çıkın ve havuz kenarında bulunan adamın yanına tekrar gidin. Adam ile bir kez konuşun. Sonra daha önceden aldığınız ip ve çengeli birleştirerek havuzdaki nilüferlerin üzerinde kullanın. Birinci denemede olmazsa iki ya da üçüncü denemede nilüferi mutlaka yakalayacaksınız. Nilüferi yakalayıp yanınıza çektikten sonra üzerindeki nesneyi alıp havuz başındaki adama verin. Adam bunun karşılığında eksik malzemeyi ve ek olarak nilüfer tohumlarını size verecektir. Fragrant Rush'ı alıp almaz tapınağa geri dönün ve Khâemouaset'le konuşun. Khâemouaset tüm malzemeleri sizden aldıktan sonra ayine başlayacaktır.

#### Chapter 4

Ayin bitüğünde kendinizi yerin altında lavlarla kaplı bir yerde bulacaksınız. Bu yeni mekanda ilk olarak sağınızda bulunan metal parçayı alın. Çevrenize bir göz attuktan sonra gidebileceğiniz tek yer olan mağaraya girin. İçeride heykelin yanına doğru ilerleyin ve ayağının dibinde bulunan küçük heykelin üzerinde biraz önce aldığınız metal parçayı kullanın. Artık heykelin kafasını yerinden oynatabileceksiniz. Heykelin kafasını her değiştirdiğinizde tünellerin gittiği mekanları da değiştirmiş olacaksınız. İlk olarak heykelin kafasını bir kez çevirin.

Burada bulunan cüce ile her konu hakkında konuşun. Sonra tekrardan tünele girin ve heykelciğin kafasını bir kez daha çevirin. Tünelden geçerek yeni mekana girin. Burada bulunan iki parça metali aldıktan sonra tekrar odaya geri dönün. Üçüncü ve son odada da bir tokmak ve bir bıçak ile kesebileceğiniz bir ip



bulacaksınız. Bunların tamamını bulduktan sonra ilk geldiğiniz alana gidin ve orada bulunan doğal örs'ü kullanarak müzik aletini yapın. Bunun için öncelikle uzun metal parçayı ısıtın ve örsün üzerine koyun. Tokmağı kullanarak çubuğu eğin ve bu yeni nesneyi aldığınız diğer metal parçaya ekleyin.

Tüm bunları hallettikten sonra cücenin yanına gidin ve onun ipini daha önce bıçak ile kestiginiz ipi kullanarak tamir edin. Cüce de bunun karşılığında size müzik aletini tamamlamanız için gerekli malzemeleri verecektir. Bundan sonra buraya geldiğiniz ilk odaya dönün ve örsün önünde müzik aletini çalarak Ptah'ı çağırın. Ptah ile her konu hakkında konuşup, Dolorite'lar konusunda bilgi edindikten sonra tekrar cücenin yanına dönün.

Cüceden Ptah'ın bahsettiği anahtarı

isteyin. Cüce size bunun karşılığında bir kalıp verecektir. Bu kalıbı alın ve ilk mekana geri dönün. Kalıbı lav ile doldurup daha sonra örs üzerinde soğumaya bırakın. Anahtar soğuduktan sonra onu alın ve heykelin bulunduğu odaya ilerleyin. Burada anahtarı heykelin sağ elinde bulunan sembole ekleyin. Maya "bir şeyler hareket etti" gibi bir aydınlanma yaşadığı zaman sola bakın ve orada bulunan asanın yanına gidin. Bu asayı oynattuktan sonra odanın dışına çıkın.

Bu odada heykelin önünde bulunan hafif yükseklik dikkatinizi çekecektir. Bunun üzerine envanterinizde bulunan eski dolorite'ları koyun. Bu esnada heykelin hemen altında, sizin kine oranla daha ufak dört adet dolorite göreceksiniz. Bunların her birinin üzerinde tanrıların işaretlerinin olduğunu göreceksiniz. Çevrede ise her köşede üzerinde tanrıların resimlerinin bulunduğu oyuklar göreceksiniz. Bu oyuklar ile tanrıların dolorite toplarını denk getirdiğiniz zaman bir sonraki odaya geçebiliyorsunuz.

Öteki odaya geçince hemen heykele yaklaşıp Sakhmet ile konuşun. Onun size sorduğu sorulara önce "created" sonra "world" olarak yanıt verin. Bundan sonra Sakhmet heykelinin elinde bulunan lotusa tıkladığınızda bir melodi çıkaracaksınız. Bu melodinin aynısını çalmayı başarırsanız öteki odaya geçebilirsiniz. Müziği dinlediğinizde farklı ritimler ve farklı müzik aletleri olduğunu fark edeceksiniz. Önce elinizde bulunan müzik aletini heykelin sağ arkasında bulunan oyuga koyarak metalik sesi halledin. Daha sonra heykelin sağ ön tarafında bulunan







Bir adventure karakteri olarak büyü yapmak herkese kasnet olmaz. Oysa siz geleceği bile görebiliyorsunuz.

nilüfer çiçeği tohumunu kullanarak diğer bir sesi daha tamamlayın. Sonuncu sesi yaratmak için ise ilk olarak heykelin önünde bulunan altın kadehe Purify büyüsü kullanın. Sonra bu kadehi alın ve heykelin sol arkasında bulunan oyuya yerleştirin. Böylece Sakhet'in istediği melodiyi elde edecek ve son kapıyı da açmış olacaksınız.

Yeni odaya girdiğinizde ihtiyacınız olan dolorite'ları göreceksiniz. Ancak bunlar için de yapmanız gereken son bir şey olacak. O da buradaki dolorite aletleri kendi yerlerine yerleştirmek. Bunun için önce kapıdan girdiğiniz konumda küre dolorite'ı karşıya "wind" büyüsü kullanarak taşıyın. Daha sonra küp şeklindeki aletin arkasına geçin ve onu daha önce kürenin olduğu yere kaydırın. Kürenin arkasına geçin ve küp olanı asıl yerine yerleştirin.

Bu noktadan sonra üçgeni kürenin asıl durması gereken yerden karşıya doğru hareket ettirin. Küreyi ortaya tekrar alın ve daha sonra kendi yerine yerleştirin. Kalan üçgeni de yerine yerleştirdikten sonra kürenin yanına gidin ve onu alarak odayı terk edin. Bu mekana ilk girdiğiniz yere dönünce örsün yanına gidin ve Prah ile her konu hakkında konuşun. Son olarak küreyi lavlara atın ve dünyaya geri dönün. Dönünce Khâemouaser'le konuşun ve tapınağı terk edin. Son olarak sizi buraya getiren adam ile konuşunca Aswan'a doğru yola çıkacaksınız.

## Chapter 5

Aswan'da Ouni sizi hemen karşılaya-

caktır. Onunla her konu hakkında konuştuktan sonra, gidin ve Tuya ile konuşun. Tuya ile de her şeyi konuştuktan sonra ona akrebi verin. İlacı hazırlamak için arkanızdaki masaya dönün. Hemen sağ taraftaki boş kağıtların olduğu bölümden boş bir kağıt alın. Daha sonra formülün yazılı olduğu kağıdı inceleyin. Soldaki kalemi alın ve kırmızı mürekkebe batırın. Son olarak da boş kağıdı kullanarak tarifi kopyalayın.

Kopyalama işlemi tamamlandıktan sonra tekrar Tuya ile konuşun ve kağıdı ona verin. Tuya bu formülü bir figürün içine koyduktan sonra tekrar size verecek.

Figürü aldıktan sonra Tuya'nın hemen yanında bulunan kağıtların üzerinde duran çakmağı alın ve fırının olduğu odaya ilerleyin. İlk olarak ağacın yanında duran çalı çırpyı fırının içine atın ve çakmakla fırını ateşe verin. Sonra figürü fırının üzerine koyup pişirin. Figür tamamen piştikten sonra onu alın ve Tuya'ya götürüp son olarak ne yapmanız gerektiğini öğrenin.

Tuya'ya teşekkür ettikten sonra (kibar olun) hemen solundaki odadan içeriye girin ve yerdeki halı benzeri nesneyi alıp evden dışarıya çıkın. Kapının dışında sizi bekleyen Ouni, taş ocağında yangın çıktığını anlatacaktır. Haberi alırsanız oraya yönelin ve yolu takip ederek ilerleyin. Ateşin olduğu yere gelmeden önce sağda su dolu bir testi göreceksiniz. Onu alın. Ateşin yanına gidin ve evden aldığınız halıyı kullanın.

Yangın sönünce halıyı bir kenara atın. Arkanızı dönün ve biraz ilerleyin. Yerde uzunca bir sopa göreceksiniz. Sopyayı alın ve yangının çıktığı yere geri dönün. Sopyayı kullanarak yangının merkezinde bulunan bıçağı ortaya çıkartın ve hazır çıkartmışken bari alın. Yangın sorununu da tamamen çözüldükten sonra Ouni ile konuşun ve Aswan'a dönün. Son olarak yolculuklarınızla ilgilenen adam ile konuşun ve Memphis'e doğru yola çıkın.

Önümüzdeki hafta çok daha zor bulmacalar ve ilginç büyüler bizi bekliyor olacak. Haftaya görüşmek üzere.





# Hile Kodları

Biz sizin yardıma ihtiyacınız olduğunda yanınıza koşanız, sizin telefonla sormak istiyorum joker hakkınız, biz sizin yasal hileciniziz!



## Painkiller

É tuşuna basıp konsolu açtıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz (sadece daydream ve insomnia zorluklarında çalışır).

PKGOD	tanrı modu
PKDEMON	Demon Morph
PKWEAKENEMIES	zayıf düşmanlar
PKALWAYSIGIB	excessive gibbage
PKWEAPONS	tüm silahlar
PKAMMO	cephane
PKHEALTH	full sağlık
PKPOWER	full sağlık ve cephanec
PKGOLD	altın kazanırsınız

## Sacred

Bulunmayan şişe veya bu köşe yaz köşesi sendromu: Sacred'da yaralı askerin su istediği görevi birçok kişi yapamamış. Panikleme, bu bir bug dan kaynaklanıyor. Şimdi olay şu, yaralı askerin olduğu yerden güneye gideceksiniz, orada küçük bir vaha bulacaksınız. Göletin kuzey tarafında küçük bir su şişesi var. Onu alın ve askere götürün.

Bu noktada birçok kişi şişeyi göremediğini söyleyecek, işte bugımız burada. Bunu halletmek için É ile konsolu açın ve şunu yazın: wasser. Bunu yapınca şişe gözükmeli (atların da görevle ilgileri yok).

Buna rağmen çıkmıyorsa, sırasıyla şunları yapın ve her adında bakın oldu mu diye.. Önce ortamdan ayrılın, geri gelin. Olmazsa, oyundan çıkıp tekrar girin. Olmazsa bölüme baştan başlayın. Olmazsa oyunu yeniden kurun. Yine olmazsa, kopya oyun sektörünün şefkat dolu kollarındasınız, mutluluklar dileriz.

## Manhunt

Title ekranında aşağıdaki kodları girin. Ancak hileleri açmak için önce verilen sahnelerde hardcore'da beş yıldız kazanmalısınız,

UGOTARMS	tam teçhizat (Sahne 9 & 10)
THEYBOOM	helium hunters (Sahne 7 & 8)
EVILEYES	görünmezlik (Sahne 17 & 18)
HELLSUIT	maymun skin'i (Sahne 15 & 16)
PIGGSUIT	domuz skin'i (Sahne 19 & 20)
BUNYSUIT	tavşan skin'i (Sahne 13 & 14)
HEALBACK	yenilenme (Sahne 5 & 6)
URUNFAST	koşucu modu (Sahne 1 & 2)
ALLRDEAF	sessizlik modu (Sahne 3 & 4)
UHITHARD	süper yumruk (Sahne 11 & 12)

## Command&Conquer: Renegade

Ekstra araç ve karakterler;

Multplayer Practice modunda oyuna başlayın. F8'e basın ve "extras fnkqrrm" (oyun yamasız ise "extras quantifigon") yazın ve Enter'a basın. Extras Enabled yazısı çıkacak. Şimdi özel birimleri kullanabileceksiniz. Karakter ya da araç seçmeden önce ALT tuşuna basılı tutun.

Bu arada bazı Nod karakterleri mutant (ya da Darkevil) unutmayın. Bu da Tiberium alanları üzerinde dururken (ya da Tiberium silahları ile vurulurlarsa) sağlıklarının düşmek yerine dolacağı anlamına gelir, hatırlatalım.

Sonsuz skirmish süresi;

Notepad ya da benzeri herhangi bir yazı editörü ile (Serpil Hanım'ı veremiyoruz, o bize lazım) oyunu kurduğunuz dizin altındaki data dizinine girin ve svcsfg\_skirmish.ini dosyasını açın (bir yedeğini alırsanız iyi olur). Game-time yazan değeri sıfır yapın, süre sonsuz olacaktır.

Başlangıçta daha çok para;

Bu arada bu dosya içindeki değerleri değiştirip başlangıç paranızı da değiştirebilirsiniz (yamaya göre starting money veya initial cash tarzı bir değer olacak zaten normal başlangıç paranız işte 5000 ise artırın 5000 diye dosyada bulursunuz).

Not: Bir oyunu bitiremiyor musunuz? Olmadık birşey yüzünden bölümü geçemediniz mi? Canınız bilgisayarınızı ezmek mi istiyor? Çözümü burada: maelstorm@progamermag.com Bu arada, Maelstorm, Serpil Hanım değildir. Hadi bunu bir kez daha tekrarlıyoruz...



# Kahve ve mektup

Her hafta yazılarını yazarken buhranlardan buhran beğenen Darkevil, koyu bir kahve taraftarı. Mektuplarınızın yanıtlarındaki kafein oranı tükettiği o koyu kahvelerden geliyor. Kendisine kahveyi bırakıp papatya çayına başlamasını öneriyoruz...

Selam tüm ProGamer'cılar, her nerede okunuyor ve okutuluyorsa, İlk olarak size çok kızıdığım yönünüzü söylemek istiyorum. Tamam, korsan piyasası kötü ama bence sizin o piyasaya kuzmanız yanlış. Bence korsan piyasası olmasa siz ve birçok dergi ayakta duramaz. Hangi yurdum insanı bir oyuna 50-60 milyon verebilir ki? Hadi verdi diyelim, en fazla 3-4 ayda bir oyun alınabilir. Bu bizi oyunlardan soğutur gibime geliyor (en fazla yüzde 15'lik kısım zengindir ve istediği oyunu alabilir. Bu da yeterli oran değildir gibime geliyor). İnsan bir oyuna vereceği 50-60 milyonla en azından RAM'ini falan yeniler. Haksızsam söyle Aniki abi! Evet aylık zamanı geldi çatı. Hepinizi öpüyorum. (Aniki hariç, o ısrarlıdır!) Hoşçakalın

Erkan26

Merhabalar Erkan, Sen bize kızdığını söylüyorsun ama bence haksız yere kızyorsun. "olaya bir de şu açıdan bakmaya ne dersiniz?"... Düşün ki ülkende bilgisayar oyunlarının fiyatları 40-50 milyon arasında ve aylık harçlığın 70 milyon ve sen her ay 20 milyon biriktirme kapasitesine sahipsin. Yani ortalama 2-2,5 ayda bir yeni bir oyuna sahip oluyorsun (yani ayda 3-4 oyun alanlar çok şanslı olur). Dolayısı ile onca oyun arasından sana en anlamlı olanını seçmen gerekecektir ve böyle bir piyasada da en büyük yardımcın biz ve bizim gibi oyun dergileri olacaktır. Demoların ve modların yararlarını saymıyorum bile... Ayrıca bu yolla oyunlardan soğumazsın, tam tersine eline geçirdiğin oyunu suyunu çıkarana kadar oynarsın, buna bağlı olarak o oyunun bütün modlarını bitirene kadar uğraşırsın. Hem oyunlar hem de zamanın değerli olur bu yolla Erkan, bana inan. Dergiye para verip, üstüne bir de okumakla uğraşacağına, oyunu satın alıp (nasılsa dergi fiyatına) beğenmezse çöpe atmayı çok daha uygun bir çözüm olarak görenler senin çevrende de yok mu?

Selam Darkevil,

Ben sizin derginizi her hafta satın alıyorum.

1. Posterlerin arkası gelecek mi?
2. CM'nin Türkçe yamasını ne zaman vereceksiniz?
3. Yüzüncü sayıda söyle büyük bir parti verin ki yaban eller dergi görsün.

Yayın hayatınızda size başarılar dilerim.

CaTo

Sevgili CaTo,

Biz de bu dergiyi her hafta çıkartıyoruz.

1. Posterleri, mână ve chemmiyet sahibi tarihlerde verebiliyoruz genellikle. Her hafta poster verme lüksümüz yok. Ama uzun zamandır bir sürü materyal birikti, onları bir an önce kullanmayı biz de istiyoruz.

Bakalım...

2. Geçen haftanın CD'sine bak. Orada göreceksin.
3. Hakikatten çok dehşet bir parti verebiliriz ama nasıl olabilir ki, hem 100'e daha çok var yahu...

Sağol!

Merhabalar,

Hemen sorularına geçiyorum.

- 1) Ben bir oyunun patch'ini internetten çektim. Bunu Winrar'la açtım, daha sonra önüme oyunla ilgili dosyalar çıktı. Bunları oyunun dosyasına atıyorum ama bir şey olmuyor. Bunu nasıl halledebilirim?
- 2) Benim PC'min ekran kartı ölü. Genelde Radeon 9800'ü öneriyorsunuz, biz bunu alsak bize kaç sene gider? Biliyorsunuz teknolojiye yetişemiyoruz.
- 3) Galiba bir de 5 dergilik eski sayılarınızı veren bir şey var. Bunlar haftalık mı geliyor aylık mı? (Çünkü her gün sora sora marketçi amca benden baktı!!!)

Sorularım bu kadar.Cevaplamanız ümidiyle...

Burak Babayiğit

Selam Burak,

1. Açıkçası çoğu oyunun yama dosyalarının içinde ya bir setup.exe dosyası ya da bir adet yardım dosyası bulunur (bu dosyaların adı

genellikle readme.txt ya da file\_id.diz falan olabilir). Exe dosyasını açarak ya da yardım dosyalarını Notepad ile görüntüleyerek (gerekti mi Windows Türkçe'si konuşurum) aradığın yardıma ulaşabilirsin.

2. Eğer teknoloji böyle ilerlerse en fazla iki sene diyorum.

3. Doğrusu o 5'li paketlerin belli bir rutini olduğunu sanmıyorum. Derginin içinde olmama rağmen bu konuda senden daha fazla bilgiye sahip olmamamın sebebi ise, eski sayıların bizden bağımsız olarak paketlenip yeniden piyasaya çıkarılması. Yani birlikte çalıştığımız Sabah gazetesinin bir uygulaması. Biz de köşedeki bayiden öğreniyoruz bunları çıktıkça.

Merhaba ProGamer çalışanları,

Klasik olarak öncelikle derginizi çok beğendiğimi söylemek istiyorum (valla doğru söylüyorum). Haftalık olmasına rağmen dolu dolu sahiden... (ah bide bağımsızlığınızı ilan edebilirsiniz...) Neyse olayın Kıbrıs boyutuna taşımak yersiz şimdi... İsterseniz sorularına geçeyim (ne saçmadır bu soru. Sanki istemessenis sormayacağım). Neyse hasta ziyareti kısa olmuştur, ben sorularımı sorayım.

1. Herkes gibi önce eldeki hastaya bir tanıtayım. Sistemim P4 2.4, 512 RAM, 128 Radeon 9200 ekran kartına sahibim. Aslında ekran kartım 128 GeForce MX 440 idi. Arkadaşımdan Radeon'u aldım ve ondan sonra oyunlarda arı sıra çizgiler çıkmaya başladı. Gerçi görüntü daha iyi ama çizgiler rahatsız ediyor. Sürücüsünü yeniden yükledim, olmuyor. Anakartın sürücüsünü de yeniden yükledim olmuyor. Sizce ekran kartımı değiştirmekle hata mı yaptım?
2. 128 MB Radeon 9600 mü, yoksa 128 MB FX 5600 mü?
3. Sizce de bu savaş FPS'leri sıklamadı mı?
4. Bilgisayarda televizyonu açıyorum ve ara sıra kapatırken reset'liyor, neden olabilir?
5. PES 3 sıkı bir ekran kartı istiyormuş, doğru mu?
6. Sizce de çok konuşmadım mı?

Sorularıma cevap verebilerseniz çok mutlu olurum.



rum. Ayrıca bana vakit ayırdığınız için şimdi-  
den teşekkür ederim.

Serhan Kasap

Merhabalar Serhan,  
Bağımsızlık demişsin ama ben bir yere  
bağlı olduğumuzu sanmıyorum. Zira  
gayet özgürüz, en azından derginin say-  
faları dahilinde... Neyse bu konu üzerinde  
bir ömür konuşulur ben sorularına geçey-  
im.

1. Sürtücülerini güncelleyip de mi tekrar  
yükledin? Yani sürtücülerini yeniden yük-  
leme, güncelle. Eğer işe yaramıyorsa  
sorun daha teknik olabilir. Şöyle ki: Eğer  
bu çizgiler gölgeler şeklindeyse  
monitöründe "degauss" yapmak işe  
yarayabilir. Yok, kurulma gibiye o zaman  
da ekran kartı ayarlarında V-Sync'i kapat-  
man gerekiyor demektir. Onun dışında,  
ekran kartının DAC'ında donanımsal bir  
sorun olabilir ve eğer öyleyse maalesef  
kartı değiştirmenden başka bir önerimiz  
olamaz.

2. Bana kalırsa (ki öyle kalıyor) Nvidia  
yanlısı olmadığım için Radeon 9600!  
3. Oyununa bağlı... Yani bir yanda  
Battlefield: Vietnam var, bir yanda da  
Vietcong: Fist Alpha var (gerçi bence o  
da kötü oyun değildi ama olsun).  
4. En ufak fikrimin olduğuna şüpheliyim  
desem sanırım yalan söylemiş olmam.  
Sebebi TV kartının yazılımı da olabilir,  
taktığın PCI slotunu değiştirdiğinde  
çözülecek bir şey de olabilir. Öyle bir sor-  
muşsun ki, evdeki elektrik tesisatıyla bile  
ilgisi kurulabilir probleminin...  
5. Sıkı ekran kartına sahip olmayanların  
da oynaması için bir yaması vardı,  
geçtiğimiz haftaların birinde yayın-  
lamıştık.  
6. Bilmem, benim işim soru cevapla-  
mak...

Merhaba Aniki ve diğerleri,  
Siz ne kadar teşekkür etsem  
azdır. Derginizi her hafta alıyo-  
rum kaçırmadan, sayfaların az  
olması vb. şeylere katılmıyorum.  
Bence haftalık bir dergi için tek  
kelimeyle  
'MUHTEŞEMSİNİZ!' CD'ye  
lafım yok zaten, o da ayrı bir  
harika. Bu emeklerinize...  
(kısaltım... Yeter bu kadar  
teşekkür Sayın Hamamcı, biz  
teşekkür ederiz - Aniki). Ben  
Sprintler Cell hayranıyım ve en

son 2 hafta önce demosunu sizin sayenizde  
görme imkanım oldu. Adeta bağımsızlık  
geçirdim ve ekran kartımı GeForce FX 5200  
ile değiştirdim. Suf şu oyun için yani ne  
kadar taraftarıyız anlayın. Sorular;

1. Derginizin CD'sinde yeni skin'li MP3 pro-  
gramları verecek misiniz?
2. Belki herkes bunu soruyor ama site hala  
neden kapalı?
3. Ben daha önce Prince of Persia, Beyond  
Good & Evil ve Deus Ex gibi oyunları  
açamıyordum. Şimdi bu ekran kartıyla sorun  
çıkarmaz değil mi? Daha önceki ekran  
kartım Geforce MX 440'n.
4. Geçenlerde bir arkadaşım duydum.  
Mission Impossible'in oyunu geliyormuş. Bu  
doğru mu?

Sevgi ve saygılarımı sunuyorum.

İstanbullu Hamamcı

Merhabalar Hamamcı,  
Teşekkürlerin için sana ayrıca teşekkür  
ederim. Çok uğraşmışsın ama yer  
kalmadığı için yanlardan biraz almak  
zorunda kaldım. Neyse bence 5200  
almasaymışsın iyiymiş, zira sevilen bir  
kart değil kendisi, sorularrrr!!!

1. Tabii ki de, siz ara sıra hatırlatırsanız  
yeni yeni skin'ler veririz. Hatta unutmay-  
alım haftaya CD'ye koyalım birkaç tane.
2. Sitede de yazdığı gibi, hazır olduğu  
zaman orada olacak.
3. Oyunları açabilirsin ama oynar mısın  
bilmiyorum zira sadece ekran kartının  
modelini biliyoruz. Umarım oynaya-  
bilirsin.
4. PC için böyle bir projenin varlığından  
haber dar değilim ama Play Station'da  
şimdiye dek birkaç tane başarısız Mission  
Impossible denemesi görmüştük. O yüz-  
den de yapılırsa bile heyecanla beklenecek  
bir şey olmaz muhtemelen...

Aniki Darhadil Darhanin  
mekutup@progamermag.com



Mission Impossible'in Surma operasyonu çok da parlak bitmemişti...

## pro gamer

Haftalık Oyun Kulübü Dergisi

6 Mayıs 2004 / Sayı: 40

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışları Müdürü

C. Serpil Ulutürk

serpil@progamermag.com

Yan İşleri

Esra Akın	esra@progamermag.com
Volkcan Alkan	volkan@progamermag.com
Serkan Ayan	serkan@progamermag.com
M. İberia Aydın	iberia@progamermag.com
Hasan Çolakoglu	haswan@avaturk.com
Çağatay Çopuroğlu	cagatay@progamermag.com
Mehmet Görgü	darkdevil@progamermag.com
Özberk Ölçer	ozberk@progamermag.com
Cem Özkaynak	cem@oynasana.com

CD Tasarım

Cenk Akyürek

cenk@progamermag.com

Görsel Yönetmen

Gökhan Tüzüngüç

gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım

Maynolans Reklam Tanıtım Hizmetleri  
Tel: (0212) 514 62 80 - Fax: (0212) 514 62 81

İdare Merkezi

Sinanpoşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han  
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL  
Tel.: (0212) 258 17 04

Baskıldığı Yer

Print City Tesisleri  
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi  
Samandıra/İSTANBUL

İletişim

progamer@progamermag.com

**MERKEZ REKLAM** "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

<b>Genel Müdür</b>	<b>Reklam Grup Koordinatörü</b>
Orhan Girgiç	Emre Cem
<b>Genel Müdür Yardımcıları</b>	<b>Reklam Grup Müdürü</b>
Meltem İnanc (Satış)	İsmail Anı
Erhan Özdemir (Finans)	
<b>Pazarlama Direktörü</b>	<b>Rezervasyon ve</b>
Tülay Tosun	<b>Teknik Hizmetler Direktörü</b>
	Melek Barutçugil
<b>Rezervasyon Tel:</b> (0212) 354 33 98 - <b>Faks:</b> (0212) 354 33 77	

ISSN 1304-3811  
Fiyatı: 1.750.000 TL.  
Hediyesi Sabah Gazetesi

**Bülent Kent - 13**

Yanına gidip, sordum...

- Yarın bir kabre içelim mi?.. Anlamsız bir  
"neden" sorusuyla karşılaşmak istemiyordum.  
Gözlerindeki garip ifade bu anlamsız cevabın  
dilin ucunda olduğunu gösteriyordu. "Neden  
ki" ama Merve,  
- Olur... dedi.  
- Alrıda kantiinde...



**Nothing but the hits!**  
Nothing but the hits!



**88.3 Çeşme**

**104.3 İzmir**

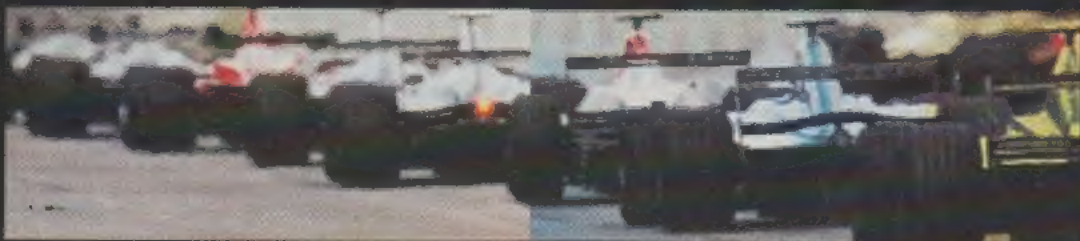
**90.3 İstanbul**

**90.3 Marmaris**

**99.75 Ankara**

**96.5 Bodrum**

**90.5 Göcek**





# Cepten surf yapın!

Takside, parkta, metroda...  
Web sayfalarını WAP'ta görün-  
tüleyen SurfCell sayesinde,  
bilgisayarla gezdiğiniz internet  
sitelerine artık cep telefonunuzla  
istediğiniz yerden ulaşabilirsiniz.  
Yani arama motorları, e-postalar,  
eğlence siteleri artık cebinizde.  
wap.turkcell.com.tr'ye bağlanın.  
Ana sayfadan SurfCell'e girin.  
Sanal dünyada istediğiniz kadar  
gezinin.

Telefonunuzun WAP ayarlarını yapmadıysanız;  
WAP yazın. Boşluk bırakın. Cep telefonunuzun  
modelini yazıp 2222'ye yollayın.



## SurfCELL

HAZIR KART

TURKCELL